

180
PAGES

SOLUCES : WARZONE 2100 • DISCWORLD NOIR • STAR WARS : LA MENACE FANTASTIQUE

GENERATION 4

N° 125 - Août 99 - 42 F

GEN4

DRAKAN

La preview

La démo

EXCLUSIF !

DUNGEON KEEPER 2



C'est bon d'être méchant

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS



Jouez-la médiéval !

KINGPIN



Le plus trash des quake-like

MAIS AUSSI : Heavy Gear II - Guy Roux Manager 99 - Castrol Honda Superbike 2000 - Civilization Test of Time - Ultimate Golf - Soul Reaver - Faust

Canada : 8,49 \$ CAN - Suisse : 12,70 CHF - Belgique : 10,95 BEL - France : 10,95 FR

L 9825 - 125 - 42,00 F



Sur les terres de Darien, 4 royaumes s'affrontent...



Honneur. Vengeance. Espoir. Terreur.

Sur les terres de Darien la guerre approche, de gigantesques légions de lanciers et de zombies s'avancent sur terre, des citadelles brûlent, les océans se couvrent d'armadas flamboyantes, les magiciens préparent leurs incantations magiques et dans les airs des duels de chevaliers-dragons ont déjà commencé...

En tant que Grand Immortel et Monarque de l'une des 4 grandes civilisations millénaire de Darien vous devez mener vos troupes à la victoire... ou disparaître avec votre peuple !



SEA OF MOKADDA



La référence indétrônable des jeux de stratégie en temps réel

- 4 civilisations à contrôler, chacune ayant ses propres stratégies et évolutions
- Une véritable histoire dans un univers fantastique; vous devrez diriger des armées de dragons, guerriers et magiciens dans une épopee riche en rebondissements
- Des graphismes très détaillés en haute résolution (utilise la plupart des cartes accélératrices 3D)
- Une richesse tactique encore jamais vue : vous disposez d'unités et de bâtiments nombreux et variés sur terre, air et mer, les sorts magiques et l'expérience des unités évoluent au fil des batailles.
- Une option multijoueurs exceptionnelle : en réseau, modem ou sur internet vous pourrez affronter des adversaires de tous les pays

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS



3615 GT INTERACTIVE®
Ligne GT : 09 30 88 14 11®
Fax : 09 30 88 14 11®
Paris : 01 43 58 00 00
London : 01 43 58 00 00
Sydney : 02 85 65 00 00
Cannes : 04 93 88 00 00

* 9,95 F/mai



www.cavedog.com

Sommaire

125



Dungeon Keeper 2

Nous avons envoyé Luc se faire torturer par une bande de maîtresses noires... Et il a adoré ça !

CD-ROM

P. 11

Mais d'ouf obligé, fait à nous six temps à étriper les filles en jeans. Rien à voir. Du régal de filles en jeans.

Courrier

P. 12

Le Dungeon 2, véritablement très horrifique mais sans être si malin. Mais le sexe et les femmes font évidemment. Ensuite, il est vraiment nullement.

News

P. 12

Cela va de soi pour une édition "tremper des fesses tristes". Nous l'avons donc emporté chez un photographe avec son tout aussi épique, bel auteur, de certains problèmes...

Hors-sujet

P. 46

Un village, une a... issue. La majorité de son temps à quitter les hommes en déshabillé. Résultat : quatre pages de hommes en déshabillé !

Test Hard

P. 50

Les le voies d'Amour, les gars du jeu se pressent en "version el' éléments" invincibles. Pas facile de leur résister ces pages !

Multiplayer

P. 58

Qui va ill' que pour une chose : faire vivre sa version Multiplayer. Mais il faut faire envoyer voir un photographe avec son amie Mely... j'a... la mess, de certain problèmes... Mais ça, c'est dans les News !

Reportage

P. 70

Un French Touch, encore appeler « style français », caractérise les développeurs de notre beau pays.

Tests

P. 116

Dungeon Keeper 2	P. 112
Total Annihilation : Kingdoms	P. 112
Argon	P. 112
Heavy Gear II	P. 112
Star Wars Manager 99	P. 112

Saluces

P. 150

Frederic d'Amour ne connaît pas peur en vacances. Il est prétez à se faire torturer par une bande de maîtresses noires... Et il a adoré ça !



Free :
L'accès gratuit
à l'Internet

sans abonnement
sans facture
sans restriction

sans excès de publicité
0 Franc
0 Euro

*«Et si on ne veut plus
payer notre abonnement
à Internet, tu dis quoi ?»*

Adresss E-mail : illimitées (sur deux domaines : login@free.fr et perso@online.fr) - Site Web personnel : 25 Mo (sur 500 types d'adresses perso.free.fr et perso.online.fr) - Assistance technique : par Internet : www.free.fr - Par minitel : 3614 FREE (0,37 F TTC/min.)

ou par téléphone au : 08 36 69 37 37 (2,23 F TTC/mn) du lundi au vendredi de 10h à 22h, le samedi de 12h à 18h - Kit de connexion : (Windows 98/95/3,1 - Windows NT3.51/NT4 - Mac OS (à partir de 7.5) - Accès "Full IP": Linux, Free BSD, ...)

Free : l'accès à l'Internet gratuit, sans abonnement, sans restriction, sans contrainte de temps, ni d'argent.

Parce que nous pensons que la culture doit être accessible à tous, vous pouvez dès aujourd'hui accéder gratuitement à l'Internet. Plus d'abonnement, plus de facture. Vous ne payez que la communication téléphonique locale à votre opérateur, un point c'est tout. Aucune mauvaise surprise, aucune taxe cachée.

Comment faire pour recevoir votre kit ?

Sur www.free.fr - par Minitel sur le 3614 FREE - par télecopie au 01 53 36 39 48 ou par courrier à FREE : 24, rue Emile Ménier 75116 Paris en nous indiquant vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, N° de tél.). Dès réception de votre demande, votre Kit de Connexion vous parviendra dans les plus brefs délais. Pour tout renseignement composez le : 0803 32 32 63 (0,99F TTC/mn).

free
La Liberté n'a pas de Prix

VOUS AVEZ VU LE FILM, VOUS CONNAISSEZ LA LÉGENDE...

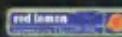


"ILS PEUVENT NOUS ÔTER LA VIE,
MAIS ILS NE NOUS ÔTERONT
JAMAIS NOTRE LIBERTÉ!"

Tiré du film de MEL GIBSON pour une par 5 heures, le jeu BRAVEHEART vous entraîne dans la lutte héroïque et légendaire que mènent WILLIAM WALLACE et les élans d'Écosse pour vaincre l'envahisseur Anglais et conquérir leur liberté.

CARACTÉRISTIQUES

- Scénario temps réel et scénarios tactiques en 3D.
- Commande d'unités et combat de terrains.
- Développement des terrains (Forêt et Château) représentés à l'aide de images satellites.
- Conduite de campagne et jeu d'effets d'énergie et男神 et女神.
- Jouez au véritable héros ou au rôle de son ennemi, anglais ou français.
- Séquences vidéo et cinématiques du film.



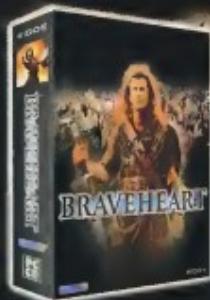


...IL EST TEMPS DE VIVRE L'ÉPOPÉE !

BRAVEHEART™

“UN JEU DE STRATÉGIE COMPLÈTE ET DE GRANDE INVENTION. AVEC SON HISTOIRE REMPLIE DANS LE NOM, IL DES TELLERGERAITS ATTENDUS SUR LE CHAMP DE BATAILLE.”

joystick



“DES PHASES DE GESTION
ENTAILLÉES ET COMPLEXES
UN MÉTIER 3D ORIGINAL
POUR LES COMBATS
TEMPS RÉEL”

PC JEUX

le cd-rom

Après avoir sélectionné un affichage en 65 536 couleurs sous Windows 95 ou 98, lancez GameLex à la racine du CD-ROM... c'est parti ! Cliquez ensuite sur les jeux que vous voulez installer. Précision importante : si vous manquez DirectX 6.1, n'oubliez pas qu'il est présent sur le CD, dans le dossier « DirectX 1.1 ». Il est de toute manière recommandé d'en installer si ce n'est déjà fait, cela vous évitera de nombreux plantages !

AVIS À LA POPULATION

En raison d'une date de boulodrome tardive, il est possible que certaines démos soient placées sur les CD en dernière minute sans être détaillées dans ces pages : selon la place, elles seront ajoutées, ou remplaceront d'autres démos. Pour être fixe, il suffit de lancer l'interface qui, elle, sera de toute manière à jour.

Traitor's Gate

Editor: Bayram Salver - **Genre:**
avant-garde - **Multiples:** non - **Version** **DVD:**
Author: salvershardt - **Personne** **compte:**
Stylename: *Candy man* - **PUB:** 27 Mo -
Place sur le disque dur: 37 Mo - **Artistebase:**
Information: **exe** - **Description:**
maxi - **Remarque:**



Alors c'est simple : si votre truc, c'est la déécouverte, le jeu et l'espionnage, cette démo va vous plaire ! On y incarne effectivement un agent secret chargé de s'infiltrer dans la Tour de Londres pour détrôner des bipoux. Pour en profiter, réglez vos couleurs sur 16 bits, mettez-vous en 640 x 480 parce que c'est plus beau, et lancez-vous dans l'aventure. L'interface se gère entièrement à la souris, donc c'est fort simple. ■

Ca ne marche pas ?

Si un CD-ROM ne fonctionne pas, copiez les données du CD vers votre disque dur et installez. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué. ■



Drakan

Éditeur : Psygnosis • Géhé : aventure action •
Multijoueur : non • Version démo limitée à un niveau limité
• Version complète : septembre • Config mini : 128 Mo, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 112 Mo •
Exécutable : DrakanDemo2b.exe • Désinstallable immédiatement •
Démarrer :

111cas

• Edition limitée • Version complète • Multiplis version
• Version d'essai limitée • un niveau • Version complète •
• Aspirante • Config. max : 4-244, 32 MB • Place sur le
disque dur : 27 Mo • Exécute fil : utest.exe • Visitez
www.mirillis.com

Le fils du roi d'Assyrie, Néchabeel, fut bénit. Il entra dans le temple de Jérusalem et le servit à deux jours de son arrivée. Il fut alors accusé d'un petit délit d'assassinat par un préfet. L'empereur, alors qu'il était dans la cour des juges, fut mis en prison avec ses deux fils. Bientôt, l'empereur vit que Néchabeel, qui avait été arrêté, était entièrement innocent. Très ému, il le libéra et l'autorisa à se rendre au temple de Jérusalem pour faire une prière. Néchabeel, alors qu'il se trouvait dans la cour des juges, fut arrêté à nouveau et emprisonné. Mais lorsque l'empereur apprit que Néchabeel était innocent, il le libéra et l'autorisa à se rendre au temple de Jérusalem pour faire une prière.

Warzone 2100

Auteur : Fabio - **Année :** 2004 - **Thème :** temps et
Matière : verre - **Version dans laquelle :**
Année dernière : version complète - **Autre info :**
Conférence : P2004, 22 Mo, carte 20-
Prix sur le disque dur : 27 Mo - **Accessibilité**
[http://www2004.ses-bertrand.com](#) - **Dispositif utilisé :**
version 2004 - **Nombre d'heures :**



Je sais... on a déjà passé une démo de Warzone. Seulement en voici une nouvelle avec deux nouveaux niveaux : un tutorial et une mission urbaine dans un décor plain d'immeubles à mortel détritus. À ce rythme-là, Endo va faire par vous voir le jeu complété en litt' tout se gère à la souris, c'est donc très préoccupant. Pour changer l'orientation de la vie, un simple click droit suffit. ■

Son Beaver

**Editeur : Diderot • Genre : action/aventure •
Méthodologie : jeu • Version dans laquelle :
Ville • Version complète : septembre •
Personnage : Rax2.mng**



Si vous avez adoré Legacy of Kain, vous serez sans doute curieux de découvrir la suite. Seul Reiver l'aura donc, lancée donc cette vidéo assez thématique qui mêle séquences cinématographiques et de jeu. Comme on le voit, on incarne un vampire et un gamin un peu particulier puisqu'il peut naviguer entre deux mondes à l'aise et surtout, pomper les âmes. Notez les morphings de paysage assez convaincants d'ailleurs ! Pour la démo jouable, il faudra attendre quelques mois et pour les cartines pointées et les arôts dans la dose, envoi plus ! ■

388

Hörer: Pacific Media Works • **Genre:** gewisse
Weltanschauung • **Werbe- oder andere Linien:** Unklar
gesagt • **Reaktionen explizit:** ? • **Gesichter von:**
PMW, 27.08., Seite 20 • **Platzierung im Diagramm**
der 10 Weisen: **Antworten:** siehe ova •
Reaktionstypen: agnoskopische
Reaktionen



Bon c'est entendu, Tanaka, n'est pas le jeu du siècle; mais il reste amusant. Pour corser les choses, chorissez une course custom et mettez-vous en mode Dual. Pour équiper votre véhicule, cliquez sur les petits boutons minuscules dans l'un des quatre angles. ■

Section 5-PP

Urgence: 520 - **Avant**: **stratégie temps réel** - **Méthode**: 230 - **Version deux heures**:
- **avant** - **versus** - **versus complet**: **septembre** -
Créé avec: P200, 27 Mo, version 23 -
Place sur le marché lors: 24 Mo - **Intérêtable**:
- **élimination des erreurs** - **gestion de la sécurité** -
- **gains d'efficacité**.



Quel est le meilleur jeu de boxe en 3D ?
Avec de beaux beaux qui vont sur l'eau ? Et surtout, qui se trent dessus et qui se défont ! Fighting Steel est donc le prochain réveil en temps réel avec une vue 3D belle et tout et tout. Resine aux aficionados pasque c'est pas simple ! ■

Pandora's Box

Silber - Weißgold - Stein - puzzle -
Weltgesetz - zw. - Herren ohne Kinder - eing.
jetzt - Fassett komplett - ? - Rauschmittel -
Pink, 17 Mo - Platz vor der Treppe der - 17 Mo -
Erwachsene - problemlos - Rechtschreibung -
und Vokabular zu programmieren

Cette petite démo sympathique vous propose de reconstituer des photos prises autour du monde. Bref, c'est un jeu de puzzle : intrigant et prenant, comme tous les jeux de puzzles. L'interface est très réussie et surtout, « classique » ! ■



Slave Zero

Éditeur : Acc' Info • Génre : action • Multijoueur : non • Version démo limitée au niveau 1 • Version complète : septembre • Config mini : P2 400 MHz, 32 Mo, carte 3D • 1 Go sur 1 disque dur • 60 mo • Exécutable suffisante • Besoin d'Internet pour Démarrer

Si nous nous lisons, nous reprendre à ces simulations de MacCabe (fig. 1), il est évident que nous devons tomber, et nous pouvons sauter de la 125ème à la 200ème cellule effectivement, ou au-delà d'entre celles-ci sans qu'il y ait de réaction dans les cellules qui se trouvent dans l'ensemble jusqu'à 200 et plus. Il est possible de faire un autre test. Nous l'avons fait, mais le résultat est tout à fait négatif. Nous avons mis sur toutes les cellules de la matrice deux types de réactifs. Ensuite, on a ajouté une autre unité en mélange et on a examiné les résultats des deux unités et il y a toujours. Lorsque je suis à 200 cellules, on ne voit pas d'effet, mais lorsque je suis à 100 cellules, on voit clairement un effet. En principe, lorsque deux personnes ont suffisamment pour faire leur travail, elles peuvent faire leur travail ensemble pour un instant. Il n'est vrai qu'en plus, elles ne vont pas prendre place sur le "banc de travail". Nous allons peut-être l'essayer en cours lorsque vous aurez fini de lire cette figure, et vous allez peut-être trouver que ce n'est pas mal. ■



Castrol Honda Superbike 2000

Erléotour Ubi Shift + G.mn : simulation • Multi-jouer ; non • Version démo limitée ; deux circuits • Version complète ; septembre • Config. mini : P250, 32 Mo, carte 3D • Phote sur le disque dur ; 32 Mo • Exécutable : chs20.exe ; démarrage : Démarrer → menu → Démarrer

Werewolf

Gitarre: ABS guitars • **Bass:** Warwick •
Keyboard: Korg • **Vocals:** Adam levine •
Drums: RedOne • **Drum samples:** Akai 2000 •
Keyboard samples: Novation SL MkII • **Drum machine:** Roland TD-11 V



Ce trailer ne vous montrera aucune image du jeu mais juste une grille cinématique avec de beaux loups-garous poils, du sang, des tripes et de l'horreur pure. Bref, ça promet. En dépit de la violence du trailer, il faut préciser que le joueur incamera un loup-garou ! Il est donc hors de question de préparer ses belles en assiette. ■

Surfissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical et n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contracture des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. ■

les goodies

DU MIAMI MIAMI

POUR SES JEUX-JEUX

Vous trouverez sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de jeux récents : patches bien sûr, mais aussi, sauvegardes, thèmes de bureau, skins, cartes, et... trainers. Quelques ? C'est ce que je vous explique plus bas :

Bienvenue dans le monde merveilleux des patches, des utilitaires, des goodies, bref, de tout ce qui embellit la vie trépidante des joyeux joueurs que vous êtes ! Comme vous allez nous en rendre compte, des petites choses ont été ajoutées et vous trouverez dans les dossiers plusieurs choses en rapport avec vos jeux préférés.

QUELQUES INFOS SUR LES TRAINERS

Les trainers sont de petits programmes qui tournent en tâche de fond et qui permettent de modifier les valeurs d'un jeu : vies, munitions, etc. Ils se lancent avant le jeu et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du trainer au jeu en utilisant « ALT+TAB ». Il faut simplement savoir que les trainers ne pourraient pas sans votre installation. Ils risquent tout au plus de faire planter votre jeu, et encore, c'est très rare.

QUELQUES INFOS SUR LES ÉCONOMISEURS D'ÉCRAN

La pêche aux économiseurs d'écran ayant été, ce mois-ci, fructueuse, voici comment installer la plupart d'entre eux pour les pilotes qui ne savent pas. Après décompression, vous vous retrouverez la plupart du temps avec un fichier .scr. Placez-le dans le dossier « Windows », allez dans les propriétés d'écran et sélectionnez le screen saver de vos rêves.

Retenez bien la lugure, je ne la ferai pas tous les mois. Non merci.

chez nous pour octobre. Eh oua, c'est long !



* austrop.zip : thème d'écran
C'est lors, c'est un thème dedic à Austin Powers !
* austropn.zip : patch
Permet que le précédent. C'est fou tout ce qu'il boive sur Austin Powers !

AUSTIN POWERS

tg_aop : thème d'écran

Un thème dedic au jeu de rôle le plus populaire du moment.

Soldier's Game : Tales from the Sacred Coast

* tsclnt01.zip : patch

On peut venir déjà un patch pour le date chez du modifieur jeu de rôle du moment. Il apporte des corrections sur les nauvaises sortis, les nouvelles astuces, etc. Pas d'inégalité. Il est dedic aux versions européennes du jeu.

COMBAT AIRBORNE

Voir une pagaille d'avions



* bf1949dpn.zip : screen

Il s'agit du BF1949 de la guerre d'Espagne

* val09.zip : avion

Il s'agit du BF1949 italien.

* filo_10_Ace_of_marsup.zip : avion

Un joli Corsair tout acier.

* f-40st.zip : avion

Le F-40 Phoenix II roséen.

* bf1949.zip : avion

Assurément un éléot d'aprial que ce Javelin « Ultra » Roseate Fighter qui est aussi un bombardier prototype.

DISNEY HAMMER 2



* Disney_ham2.zip : écran représentant la Maliente dans saule et avec Hornby dans une position ma foie, qui n'a rien de chiant. En bonus, un petit MP3 avec la musique d'intro du jeu (892mbmp3). L'image Disney reprenant une jolie petite fleur.

DISNEY HAMMER

* eva.mp : thème d'écran

Un thème pour le fameux manga animé

FALLOUT 3

* f3c959f.zip : thème d'écran

Pour jouer ou pour lire (ou les avoir l'impression) toute la partie !

FALLOUT 3 PATCH

* f3patch.MSD : patch

Si je devais faire la somme de tout ce que ce patch corrige, je separerais les trois quarts des bugs de Graf. Et comme c'est pas vraiment de que vous voudrez, je m'abstiendrai donc de le détailler. Il faut juste savoir que les problèmes graphiques sont rares, ainsi que d'autres bugs.

FALLOUT 3 EXE PATCH

* f3f0103.BEX : patch update

Même observations que pour f3c959f.bex. Reprenez-vous donc au patch juste plus bas.

FALLOUT 3

* f3f01011.BEX : patch

Le seul dernier patch pour votre jeu fallout 3 est, comme son nom l'indique, misere au version 1.140, qu'il upgrade, et insiste à la version 1.011 !

COUNTER STRIKE

* cs_zombie_v1.map : MOD

Counter Strike est un mod Multiplayer orienté pour le jeu en équipe. Deux équipes s'affrontent : les

terrifiantes et les anti-terrifiantes. Chacune des deux équipes dispose d'armes d'obliges et de capacités qui leur sont propres. On peut inclure plusieurs maps avec plusieurs buts comme soulever des otages, démolir une table, ou tout simplement extirper l'équipe adverse. Certaines armes ne sont accessibles que pour les anti-terrifiantes, comme le fusil sniper Sig 556 X001, alors que le Stinger M19 est réservé aux terroristes.



Installation : créer un dossier CSfile dans le dossier « h:\h\file » et installez-y le filez. Ensuite, vous devrez lui donner un clic droit et ajouter à la ligne de commande –game counter. Une fois le jeu lancé, allez dans les paramètres et filtrez les parties Counter - Strike pour les voir apparaître.

* cr_gtk.v1.map : patch

Le premier patch pour le mod Counterstrike

GARIBOLDI

* f10_v1.1.exe : mod

Garibaldi est un autre mod pour Half-Life. C'est une variante du CTF. Les deux équipes s'affrontent, les règles sont simples : chaque base comprend une prison dans laquelle échouent les victimes. Il faut toujours possible d'aller les délivrer en appuyant sur l'intercepteur. Si toute une équipe se retrouve emprisonnée, elle est vaincue et crée un peu d'ambiance. Pour jouer, il faut aller dans « F:\fiche Présentation » et activer le mod Garibaldi.



MARS DEVELOPPEMENT

* radium.exe : mod

Les meilleures cartes du site Radium, toutes redessinées à plus de 50 %

MARS TERRA FORTRESS

* terraf1.exe : mod

Tes meilleures cartes pour vous entraîner comme des gars : tout * Zergwar1.map : Capture the flag * zergwar1.map : Capture the flag * pharao1.map : Hunted * bg_hunt.map : Hunted * hotdog.map : Hunt * booz.map : Stash the key * calderic.map : Capture the flag * umeboss.map : Capture the flag



* moutain.zip : Capture the flag
* highlight.zip : Hélicoptère dans une ambiance scolaire !
* anarchy.zip : Capture the flag
* dominos.zip : Course de checkpoints

DOMINOS



* dominos.zip : theme d'écran
Un thème dédié à ce célèbre personnage de cartoon.

Le bon le bête et le laide!

* gosudad.zip : thème d'écran

Il y a tel, la pousse, la poche... c'est l'été !
Dans le moment idéal pour se replonger dans ce bon vieux western de Sergio Leone !

DOM



> Agent 007 : theme d'écran

Non il n'a pas pris son thème dédié au film mais à l'heure fastidieuse qui guérira éconnam qui essaie à y comprendre à Sean Connery

DONKEY

* madden-europ_15.zip : patch

Ce patch compatible avec la version française corrige essentiellement des bugs concernant le Multijoueur sur le Net.

DOWNGRADING

* M'Dream : sauvegarde

Passe donc cette sauvegarde dans le dossier



approprié, change la et vous aurez une petite surprise.

DOWNHILL



* minibot.zip : trainer

Ce petit programme permet de modifier les performances de la Newbie pour un faire une petite bombe. Il suffit de le décompresser ou vous voulez faire du lancer.

* minicar.zip : trainer

Ce programme modifie les performances de toutes les voitures mais est plus complexe à utiliser. Il faut en effet décompresser, ouvrir le fichier « minicar.nsf », la indiquer le chemin exact du jeu. Et hop c'est parti.

DOS 20 FRACNA

* M'Zigzag01.exe : patch

Grâce à ce patch, le jeu est compatible avec le Force Feedback et avec les joysticks évolués (DS buttons, multiples boutons). Le module de vol a été modifié également - en mieux évidemment - et le jeu supporte plus de cartes 3D.

DW

* m'ziggash-exe : patch

Si vous jouez toujours à MIA, installez donc ce patch. Il permet de jouer à un niveau mode Multijoueur : le Capture the Flag. Et lorsque vous les commandez.

DYED FOR SPARE CLOTHING IN FEST OF HORROR

* drennack.zip : trainer

Ce petit programme va fonctionner qu'avec la demo (présente sur le CD). Il vous permettra de contourner la fonction Sympro race !

EAT EAT

* m'kub950.zip : trainer

Pour que vos joueurs ne soient jamais fatigués, pour qu'ils se déplacent plus et qu'ils soient toujours pleins de joie de vivre, installez donc ce patch !

EATKATE

* egypt1000.exe : patch

Si vous avez des problèmes avec l'installation sous Windows98, installez donc ce patch.

EDITION 3.2

* m'zbig.zip : sauvegarde

Les sauvegardes de tous les niveaux afin de vous

permettre d'avancer un peu et d'ambier de vous faire laminer par les zombies.



EDUCATION

* tribes1440x900.exe : patch

Le dernier patch pour le jeu en-hors de guerre.

EMI 2000

* SCHAKA0000Plug-in.exe : Utilitaire indispensable

- pour installer tout ce que vous trouverez ici

* parkhouse.exe : un nouveau bâtiment

* Adams_Concrete.exe : un nouveau bâtiment

* LombardRock01.exe : un pack de roches bien utiles

* Dubois.exe : un nouveau terrain

EPIC RESERVA



* m'ntana.exe : nouvelle voiture

* thunder.exe : encore une nouvelle voiture

ESCAPE 2010

* vian2001.zip : économiseur d'écran

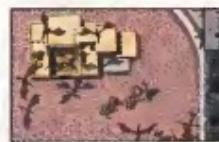
Un bô programme pour l'améliorer votre écran et faire du bien à votre carte 3D.

EXCRAZY ADVENTURES

* blackhole.exe : carte Multijoueur

Une carte Multi excellente qui demande huit joueurs pour durer toute sa durée.

FAIRYLANDS



Maps

Les premières cartes pour le dernier lot de Civilization.

Résumées à truc et ordures qui paraîtront bientôt à bouclier la jeu à niveau géant V. Ce qui ne sera pas avant que la plupart d'entre nous soit en vacances.

* unit_stats.zip : modifiée

Comme le manuel n'est pas complet, voici une liste de toutes les unités avec leurs caractéristiques et tout et tout. C'est en fait assez assez standard qui ne bénéficie donc pas d'une présentation fabuleuse.

THE EGYPT



Plus ce dossier vous trouverez deux économiseurs d'écran théâtre ou film, ainsi que deux fonds d'écran à l'effort de lancer le jeu pour que les fétiches s'installent tous seuls.

THE GOLD

* tasciùpatch.exe : patch

En plus de corriger une quantité de bugs, ce patch apporte quelques petites nouveautés

THE GOLDEN

* tasciùpatch00.exe : patch

Si vous avez acheté Tomb Raider II Gold et que vous êtes coriace, utilisez donc ces quatre sauvegardes

THE GOLDEN

* tasciùpatch00.exe : patch

Quelques nouveautés avec ce patch international : le file暮暮 permet d'enregistrer ses missions et de les revoir. De plus, la gestion de son 3D pour les Aerial et les cartes sont compatibles avec Direct Sound 3D ont été inclus. En plus, quelques petites corrections sur certaines missions ont été apprises.

THE GRANDEUR

* tasciùpatch00.exe : patch

Pour jouer en Multijoueur avec un paix aux commandes et un dans la touche, dupliquez ce fichier et placez-le dans le dossier principal du jeu. Ensuite, sur l'option Multijoueur, vous aurez deux emplacements pour les serveurs suivants : Y1-Y3000, YY-2000 et le French Millennium.

THE HUNTER

* waverabbit01.zip : édition de mission

La version Alpha d'un éditeur de missions. Il n'est donc pas tout à fait terminé mais fonctionne.

THE MAMMOTH

* gromax.exe : theme d'écran

Un joli et bizarre thème d'écran

THE RUMBLE

En attendant la sortie du jeu, et si vous avez l'âme typique, installez donc ces fonds d'écran assez jolis, disponibles en plusieurs résolutions.

le teignard

Les coulisses de Gen4

Salut Teignard,

J'aurais deux ou trois p'tites questions à poser :

- 1) Est-ce que les jeux sont systématiquement finis après les tests (par les testeurs bien sûr !)
- 2) Est-ce que les testeurs utilisent des cheat codes ?

3) Que faites-vous des jeux après que vous les avez testés ?

Simon je t'écris juste après avoir reçu le numéro de juin et je m'aperçois que le test de Lala VB est annoncé en page 176 (chic un jeu avec des femmes nues, mark m'ark !). Je file à la page 176 et qu'est-ce que je vois : le top des jeux Auchan. Mais c'est quoi cette arnaque ?

Un dernier petit truc : est-ce que je pourrais recevoir des photos (dédicacées si possible) d'Olivier, Cedric, Luc, Rémy. Un gros merci d'avance (comme on dit : qui ne teste rien n'a rien).

Tchao, Mavenck.

C'est fini oui ?

Et voilà, ça recommence : encore un qui signe avec un pseudo débile. T'en pas de préoms, amouloise ? Tu crois que tes parents se sont cassé la tête pendant des mois pour tes prumes ? C'est quoi ça « Maverick » ? Tu te prends pour Mel Gibson ou Tom Cruise ? Non mais redescends un peu sur Terre et assume, misérable anonyme ! Bon, malv pardonne-moi, tu as des choses à



-INGRIDING 11-

C'est l'été : youpi ! Revoilà le Teignard : beuh ! Ça doit d'ailleurs être la chaleur qui le met dans un état pareil. C'est vrai que les coups de soleil sur le crâne, lorsqu'on est un peu dégarni, ça énerve !

dire, et même des questions à poser. Dans mon immense monstrosité et parce que j'ai puni des faibles (c'est ce qu'il me paraît), j'accepte de répondre à tes interrogations :

1) Non, il est très rare qu'un jeu soit terminé lors du test à moins que sa durée de vie soit faible ou que nous le recevions longtemps avant le bouclage. Les testeurs disposent effectivement de très peu de temps et ne peuvent y consacrer qu'une quinzaine d'heures. Ensuite, ils doivent remettre leur texte à ce tortionnaire de Cedric qui, dans son immense sadisme, le leur fait réécrire deux ou trois fois à la main. En revanche, il est nettement plus fréquent que quelqu'un, enthousiasmé par un produit, le récupère après le bouclage pour s'y plonger corps et âme et le terminer. Tu veux des exemples ? Récemment, Cedric a fini Discworld Noir, Racer et Phantom Menace ; Luc, Rainbow Six, Baldur's Gate et Dark Project ; Séb, Metal Gear Solid (sur PlayStation, non's perfect), Rémy, Heroes III et Frédéric, Outcast.

2) Ça dépend de pas mal de choses : du testeur et du jeu ! Récemment, Luc les a utilisés pour Hidden & Dangerous à cause d'une version bêche dont la difficulté était soi-disant mal réglée (et un peu parce qu'il est pas doué). Pour les jeux d'aventure, on utilise la solution lorsqu'on est coincé longtemps, car le temps est compté et on ne peut pas se permettre de le perdre. Les pigistes, quant à eux, sont systématiquement privés de chien et de solaces, parce que sinon, c'est pas drôle.

3) Après avoir été testées, les versions sont enfermées dans un coffre blindé multicombinaison, gardé par huit cerbères personnellement invités par Olivier : pas touche au grisbi ! Vous avez été quelques-uns à remarquer la disparition du test de Lala VB au profit d'une double page pour Auchan. Si certains illuminés y ont vu la manœuvre de Familles de France sur le concord, d'autres sont parvenus à faire des déductions valables concernant l'importance de la publicité et donc de l'argent dans notre société en général et dans la presse en particulier. Eh oui, ce sont toujours les artistes et les créateurs qui dérouillent ! Bref, bien que je sois à des années-lumière d'applaudir lorsque du rédactionnel zappe (tout comme l'équipe rédactionnelle), je dois bien me renvoyer à l'évidence : tester Lala VB sur deux pages était débile (merci Cedric !). D'abord parce qu'il ne s'agit pas d'un jeu, ensuite parce que le test tenait en 700 signes. Le produit a une durée de vie minuscule et souffre d'un intérêt très limité. Pas de regrets donc, en espérant que les rapaces aillent tourner ailleurs !

En ce qui concerne les photos dédicacées, désolé, c'est impossible. Les seules que j'en ai ont été prises lors de circonstances particulières et ils sont loint d'être à leur avantage (Cedric et les poney's, Séb au Macumba Night, Luc au Salon du cuir et de la lingerie...). Pour admirer leur déplorable plastique, je te renvoie aux portraits qui accompagnent leurs coups de gueule.

Bouillon de culture

Cher Teignard,

je suis un abonné de *Gowf* depuis assez longtemps (vous vous souvenez du test de *7th Guest* ?) mais c'est la première fois que je vous écris. Commençons par les louanges : Je mag est beau, il est drôle, il est (dans l'ensemble) intéressant. Il m'a toujours fait acheter de super jeux dont je n'aurais jamais soupçonné l'existence (il est en effet dur de se fier aux boîtes, elles sont toutes plus belles les unes que les autres).

Pour moi, le plaisir réside dans la lecture et non dans le CD-ROM. D'autant plus qu'avec un Pentium 75, 8 Mo de RAM, on va pas bien loin.

On y découvre plein de choses intéressantes et depuis votre test de *Shadow of the Comet*, je me suis plongé dans l'univers de Lovecraft et suis devenu très fan. J'ai aussi découvert Pratchett et je l'ai arrêté par l'affaire Alhern.org.

Votre idée de « Flots Sujets » est excellente et je fais partie de ceux qui ne verront aucun inconvénient à ce que la rubrique soit agrandie. Vos news sont très bonnes, bref que du tout bon.

Mais... il est exact que comme beaucoup de lecteurs vous le signalent, certaines de vos tests sont fous. Si vous fusiez moins dans le style et dans les belles paroles, vous y gagneriez.

Habitant aux DOM-TOM (Guadeloupe), je trouve le prix assez coûteux (60 F) et je ne comprends pas. Vous vous goinfrerez ou c'est pas de votre faute ? Heureusement qu'il y a les réductions pour les abonnés.

Enfin, le dernier point qui me fait rire est la partie « Next » : alors là c'est n'importe quoi et c'est jamais drôle !! Ça ne ressemble à rien, c'est ridicule, c'est jamais exact.

Ah, j'avais oublié ; si le jeu est honnorable, je n'aime pas tellement la forme de tes réponses, ô ridicule Teignard (mais non mais non je te chambres) qui sont parfois lourdes. Mais je suppose qu'on ne change pas hein ?

Bonne continuation,

Simon.

Argh,

C'est bon le crème ! Tu es un encore un tube ? Oui, là, encore une couche pile sur ma calvitie, ça me défend toujours, var... Maintenant, come grand la bouche... Donc, tu nous aimés Simon, et tu le prouves en félicitant tout le monde sans MÔA ! Non sans ça va pas finir ! Des réponses « lourdes » ? Me curiositalement l'aide de tes propos ? Alors que je suis la finesse littéraire même, la raffinesse grammaticale, la majesté faite orthographe ! Et lorsque je regarde le moron que tu m'as expédié, plein de flânes, de ratures et de tâches suspectes, ben je me moque. Eh ou ça me fait rire qu'un type qui, comme ses semblables, vénère Onon aveuglément, me fasse des réflexions sur la « lourdeur » de ma verve (à ne pas confondre avec autre chose, rapport au qualificatif).

Bref, tu es ignare, ce n'est pas de ta faute. Heureusement, tu te sages et c'est plutôt bon signe. C'est d'ailleurs la seule raison pour laquelle je diffère ta lettre. J'ai effectivement accompagné l'inroyable exploit de repérer dans cette boussole qui te tiens lieu de presse la substantifique moelle. Explication : les jeux vidéos ont ancé à lire ! Eh Dominique, t's as entendu ça ? Non content de se perverrir la rétine, ce jeune épiphile s'est infecté les neurones ! Avec Lovecraft en plus, cet autiste malusin qui vivait la nuit au milieu des chats. Il devait avoir trop joué à Resident Evil 2 cette-là encore. Ah non pardon, c'était dans les années 30, sorry pour soi. Et Pratchett alors, c'est pas mieux ! Ces histoires d'Années du Disque-Monde, c'est vraiment pas catholique et je suis sûr que ça n'est pas sans rapport avec quelque chose de très sale et malodorant.

Bref, tout cela pour dire que les univers forts d'auteurs fantastiques célèbres incitent souvent les joueurs à franchir le pas et à ouvrir un bouquin. C'est vrai pour les jeux sur PC, ça l'est encore plus pour les jeux de rôle qui s'inspirent fréquemment de la littérature pour situer leurs univers (Lovecraft encore, Farmer, Tolkaen, et la liste est longue...). Il eut d'ailleurs regrettable que les développeurs ne s'inspirent pas d'avantage des auteurs, cela leur éviterait peut-être des histoires au rabais !

Dame, malgré ta servilité égarante, je te remercie Simon.

P.S. : 60 francs pour un Gen4 en Guadeloupe ? Ben ça a drôlement augmenté l'avion ! Mais bon, de quoi te plains-tu : tu as le soleil, la mer et les cocotiers. Nous ici, an Olivier, la pollution et les attouchements de presse angoussées.

Dates de sortie

Cher Teignard,

je t'écris au sujet de l'édition n° 123 dans lequel Olivier se plaint des éditeurs qui repoussent sans cesse la sortie de jeux tant attendus. Je comprends ce qu'il veut dire, je suis la première à être déçue quand la sortie d'un jeu que j'attends avec impatience est repoussée, mais je ne pense pas qu'il faille s'en plaindre, au contraire. Au moins ils prennent le temps de réaliser un jeu bien fait et qui a plus de chances de nous plaire que s'ils sortent un jeu bâclé pour respecter un délai. J'ai attendu la sortie de Baldur's Gate près de deux ans et je ne regrette pas une minute cette attente car le jeu est vraiment génial et peut-être que dans deux ans j'y jouerai encore ! De plus, vous êtes les premiers à dire, quand un jeu bouffé de bugs sort, que les éditeurs auraient mieux fait de prendre plus de temps pour le finaliser. Je pense qu'il faut se dire que chaque report de la sortie d'un jeu représente des améliorations supplémentaires.

Je sais ce que tu vas me dire : « Dans ce cas, pourquoiannoncerais-tu des dates qu'ils ne peuvent pas respecter ? » Premièrement, je pense qu'ils ne peuvent pas tout prévoir dès le départ. On leur demande une date de sortie, ils en donnent une, pensant pouvoir la respecter, mais on sait tous qu'il y a des imprévus et peut-être des idées d'améliorations qui surviennent en cours de développement. Deuxièmement, en donnant une date de sortie (même si elle sait que elle sera peu respectée), ils ravivent l'attention des joueurs pour leur jeu. Si on ne connaît pas la date de sortie d'un jeu, on a vite fait de l'oublier et il suffit de passer à côté du test pour ne plus y penser ; alors qu'en connaissant une date, le joueur prévoit l'acheter et si elle est reportée, l'acheter est reporté aussi. Bref, ce que je voulais dire c'est que la date de sortie d'un jeu n'a guère d'importance si son report permet de rendre le jeu beaucoup plus passionnant.

Sylvie.

P.S. : En rapport avec le courrier du mois de juin, je confirme que j'achète *Gen4* pour le magazine et pas pour le CD-ROM !

Bonjour demoiselle,

mais c'est qu'elle cogne la petite ! Ma foi, je n'ai pas grand-chance à ajouter puisque c'est aussi ce que je pense. À part une chose : prenez-en de la graine les gars, les filles au moins ça n'écris pas pour dire « osé, mette trois étoiles à ce jeu c'est mal, il en vaut quatre » et autre « et pourquoi mon ATI 128 plane avec Half-Life ? ». Non, les filles, ça élève le débat (et bien d'autres choses), ça apporte de l'eau au moulin, ça fait des remarques justicieuses, ça fait pas de fautes d'orthographe, ça se plaint jamais, ça vient pas pleurer dans le giron de papa Teignard parce qu'on est bloqué dans un jeu.

Sauf que ma chère Sylvie, dans ton optimisme forcené, tu oublies une chose : les développeurs travaillent toujours main dans la main ou à main armée avec un éditeur. C'est généralement lui

► qui impose les dates de sortie et qui décide de mettre un jeu en vente, même incomplet. C'est essentiellement à cause de cela que les patches affluent si rapidement après une sortie : les programmateurs savent déjà ce qui cloche mais n'ont pas le temps de calmer les brèches. Tout cela dépend bien entendu des différentes boîtes et de leur fonctionnement mais l'on peut toutefois noter que les éditeurs/développeurs sont largement moins victimes des sorties précipitées. On peut bien sûr parler de Blizzard (qui travaille de plus en plus avec des équipes externes tout en leur lâchant la bride) qui n'hésite pas à prolonger les phases de bêta-test pour sortir un produit nickel, tout comme Microsoft (eh oui !) ou Index...»

Mais dans l'ensemble, et contrairement à Olivier pour qui la patience est une utopie, je m'en veux pas à un éditeur lorsqu'il retarde une sortie, tout comme Cedric, Luc et Séb d'ailleurs. Ils essaient suffisamment les pléines des versions alpha et bêta pour savoir attendre des versions impeccables.

Ça l'agace !

Saint à ton Teignard,

vénérable incarnation du cynisme et de la méchanceté !

Bon, ça fait un bout de temps que tu me « turbin-pine », alors je me décide enfin à pousser mon petit coup de gueule. T'inquiète, j'ai rien à dire sur le mug, toujours fidèle à lui-même : complet et surtout bouffé d'humour. Ça y est, j'ai passé la pommeade, je peus maintenant me foutre en boule ?

Attention, c'est parti : « P'tain y en a marre de ces S@%# qui nous balancent des jeux sans véritables scénarios ; et en plus ils ne savent même plus inventer. » Ouh là ça fait du bien.

Je sais, tu vas me dire que c'est pas le tout d'accorder ces pauvres petits développeurs mais qu'il faut argumenter. OK, on va...»

Pour ce qui est des scénarios, c'est simple, y en a pas. En commençant par les *doom-like* où la trame de l'histoire se résume en quelques mots : tuer et sauver le monde. Les jeux de stratégie ne sont pas beaucoup plus évolutifs : tuer et s'emparer du monde. Pour ce qui est des Tomb Rider I, II et III, le scénario n'est qu'une vague histoire vite faite, les développeurs misant surtout sur la cage thoracique de leur héritage. Où sont passés les bons scénarios qui nous tenaient pendant des nuits, en cachette parce que maman elle aime pas trop ça : je parle par exemple du merveilleux Le secret du Templier, où l'histoire est excellente (d'ailleurs, merci à Gem4 de nous l'avoir filé, je m'y suis replongé avec délice). Où bien sûr, les jeux sont de plus en plus

beaux, mais le plaisir en prend un sacré coup. D'ailleurs, la bonté des graphismes a tendance à devenir un critère de sélection, mettant de côté le principal. Et toc !

Bon allez, on passe à l'innovation : j'fais pas de cadeau, aujourd'hui, j'suis en boule. J'ai l'impression, en voyant les jeux sortir, de jouer à des remakes d'anciens hits. Tous les jeux de stratégie ne sont que des copies de Dune II, avec quelques changements techniques ; bien sûr, ça les rend plus agréables, mais j'ai l'impression de toujours jouer au même jeu. D'ailleurs, on pourrait presque faire une catégorie *dune-like*. C'est encore pare avec les *doom-like* qui, comme leur nom l'indique, n'apportent pas beaucoup de choses au genre : c'est toujours la même chose, sauf que on arrête pas de nous insérer de suites et pire que tout, de add-on. Tu vas me rétorquer que des efforts ont été faits dans certains genres comme les jeux de rôle avec AD&D et Baldur's Gate : je suis d'accord mais la jouabilité en pâtit un peu. Et ne dis pas que je suis exigeant, c'est très simple ce que je demande : des jeux qui changent de tout ce que l'on a l'habitude de voir, capables de vous tenir en haleine pendant des heures (ce qui va faire faire des bonds à Familles de France), avec toujours le même plaisir. Je ne dis pas que de tels jeux n'existent pas mais ils sont trop rares. Quelques bons exemples : Blade Runner (1998), Le secret du Templier (seul), Heroes of Might & Magic II (ça change des Warcraft et C'). Ça y est, je me suis enfin soulagé d'un poids (N.D.A. : ça m'arrive aussi chaque matin) qui aurait pu me coûter à moi demander si j'étais vraiment normal parce que je n'éprouvais pas trop de plaisir à jouer et me pousser à aller voir un psy. J'ai lancé mon S.O.S. qui, je le sais bien, ne change pas grand-chose, mais montrerai à ces gros bottinots des jeux vidéo que les joueurs ne sont pas des insectes lobotomisés qui avale tout ce qu'on leur crache. Une dernière petite chose à dire à tous ces « je change rien car ça rapporte des tonnes » : bougez-vous bon sang, debout bande de larves, allez travailler pour le plaisir des joueurs et surtout, un peu d'imagination que diable ! Bon allez Teignard, bonne bouche et bon courage pour ton match contre Superman ! Lanfeust de Troy.

Et voilà.

Après Maverick, c'est Lanfeust de Troy... Bon calmons-nous. Non content de récupérer le nom de l'un des plus pittoresques héros de bandes dessinées (oh ça vous plaît pas quand je dis ça, hein ?), tu soulèves un sujet archi-rebattu : les scénarios de jeu. Ah tu as remarqué toi aussi qu'il y avait une petite pénurie de ce côté-là ? Et comme tu es très perspicace, tu t'es aussi aperçu que les détracteurs nous sortaient des clous à volonté. Bravo Lanfeust, quelle perspicacité ! Bon, je critique, je critique mais je me permets en disant que tu as tort. À demi seulement puisque les choses vont plutôt en s'améliorant. Effectivement, si l'on commence à l'origine du côté des jeux d'aventure et de rôle, on ne peut pas reprocher grand-chose : Discworld Noir est un bijou d'humour (mais évidemment), Outcast est incontestablement passionnant, Quest for Glory 5, en dépit d'une réalisation technique discutable était également assez prenant, sans parler de Baldur's Gate et de ses multiples intrigues. Cependant, c'est aussi le genre qui exige une histoire hors paix, sinon, c'est le décrochage assuré. Tandis que la stratégie ou l'action peuvent se reposer sur d'autres atouts (design, réalisation, etc.), les développeurs en profitent d'ailleurs. On peut pourtant légitimement se demander dans quelle mesure il est possible de baser un *quake-like* sur un scénario d'enfer, sachant que la baston sera de toute manière l'essentiel du jeu. Les seuls qui soient parvenus à surprendre sont Half-Life (qui alternait combats et résolution de petites énigmes) et Rainbow Six (qui a suivi la brèche ouverte par Spec Ops tout en apportant beaucoup de choses).

**Je continuerai à vous écrire jusqu'à ce que tu me publies !
Heureusement que l'espoir est gratuit sinon tu serais déjà ruiné.**

**Quelle direction prendre pour devenir lecteur ?
La première à droite.**

**Je lis votre excellent magazine depuis que je suis petit...
Je ne parle pas aux avortons.**

**Je te laisse vaguer à tes douleuses occupations...
Je ne vais pas ce qu'il y a de douleur à écraser des piétons.**

Violence et jeux vidéo ce que les psychiatres en disent...

Une divergence de points de vue sur l'impact des jeux vidéo, (sur notre santé mentale et celle de nos chers bambins), nous opposant à un certain organisme familial, nous avons décidé de faire une petite enquête auprès de spécialistes. La question est loin d'être réglée...

Les allégations de cette association ne supportant pas (d'après elle), la critique, puisque basées sur les analyses de psychiatres, nous avons décidé d'aller voir nous-même ces spécialistes et de leur poser quelques questions. Plusieurs raisons à cela. D'une part, savoir si l'association en question n'avait pas extrait de ses propos ce qui l'arrangeait, d'autre part, si deux éminents spécialistes pouvaient être d'accord entre eux. Tout ceci pour vous permettre de vous faire votre propre opinion.

Nous avons donc rencontré deux psychiatres français : le Dr Samuel Lepastier, dont les travaux ont été utilisés par Familles de France pour attaquer les jeux vidéo, et le Dr Serge Tisseron, qui a émis une analyse différente sur le sujet auprès de certains confrères de la presse écrite.

Entretien avec le docteur Samuel Lepastier, pédopsychiatre attaché à l'hôpital de la Pitié-Salpêtrière.

Gen4 : Docteur Lepastier, l'association Familles de France s'est principalement appuyée sur vos travaux pour réclamer l'interdiction de plusieurs jeux vidéo...

Samuel Lepastier : C'est vrai que j'ai répondu à une interview de Familles de France, dont je ne suis ni membre ni sympathisant. Je me suis également exprimé sur ce sujet auprès de l'association des familles italiennes démocrates, une association de gauche, j'ai participé à un colloque organisé par le C.S.A. et j'ai également été en contact avec Frédérique Bredin du parti socialiste.

Vous faites référence à un seuil au-delà duquel la pratique des jeux vidéo devient dangereuse. Pouvez-vous nous expliquer ce mécanisme ?

S.L. : Ce n'est pas spécifique aux jeux vidéo. Ce qui est dangereux, c'est la répétition de la même image. Il peut y avoir, soit en quantité, soit en violence, des images que notre système d'information ne peut pas traiter. C'est à ce moment-là qu'il y a apparition possible de traumatismes. Ce n'est pas spécifique au jeu vidéo, mais toute image violente trop répétée peut être dommageable. Si je vois une lampe, elle m'éclaire, si je la regarde trop longtemps, elle m'aveugle.

Ces traumatismes ne menacent-ils pas essentiellement les jeunes enfants, plus que les adolescents, qui sont la principale clientèle des jeux violents ?

S.L. : Le problème avec les adolescents, c'est qu'ils sont souvent très déprimés, sans images de leur souffrance. Et les images qui leur sont proposées apparaissent comme une solution à leur malaise. Cela ne veut pas dire qu'ils deviendront des assassins, ce serait trop simple. Mais un adolescent sur le point de se suicider pourrait adopter cette solution et devenir l'assassin de quelqu'un d'autre. Statistiquement, ces accidents sont extrêmement rares. On bien en considère ces accidents comme aberrants par rapport au groupe, on bien ou les considère comme une forme extrême de quelque chose qui se manifeste de façon plus discrète chez les autres. Je pencherais pour la deuxième explication.

Si nous comprenons bien, ces personnes « fragiles » sont menacées par toutes les images violentes, et non pas seulement par celles des jeux ?

S.L. : Les images de fiction sont en tout cas plus incitatives que les images d'actualité, par exemple. Les images de la réalité arrivent de façon aléatoire et pas « au bon moment » pour celui qui les regarde. La progression dramatique donne à la fiction un plus grand impact. Je ne pense pas qu'il y ait des accros au journal télévisé, alors qu'on connaît tous des accros au cinéma, aux films d'horreur, à la science-fiction.



Vous faites aussi référence à l'impact négatif que pourrait avoir l'aspect des personnages de jeux vidéo.

S.L. : Cette psychologie sommaire est une des limites de l'image, et fait partie du problème posé par certains jeux. Le méchant est un sale type laid et lâche, et le seul type de relation que l'on peut avoir avec lui, c'est de le détester. Ce qui m'intéresse, c'est de savoir comment certaines personnes vont réagir à ces images. Mais les jeux eux-mêmes n'en sont pas responsables, c'est plutôt un problème de société. En revanche, ce que je ne crois pas du tout, c'est que les jeux vidéo permettent une quelconque catharsis (Ndrl : c'est-à-dire qu'ils ne permettent pas de se défoncer).

Les jeux inquiètent parfois les adultes parce qu'ils ne les comprennent pas.

S.L. : Oui, et cela est inquiétant, les jeux créent une fracture entre les générations qui n'existaient pas auparavant. Mais j'également des cas d'enfants dont la personnalité est totalement désorganisée par les jeux vidéo. Je ne dis pas qu'il y ait que cela mais certains vivent entièrement dans un monde virtuel, avec une inflation de violence. Au moindre problème, on envoie une bombe

atomique sur Los Angeles, on fait sauter une planète... Il y a une perte totale de contact à la réalité.

Mais les enfants sont-ils réellement incapables de distinguer le bien du mal, le virtuel du réel ?

S.L. : C'est une question difficile et il n'y a pas de réponse globale. Mais le problème n'est pas là. Si un enfant décide de tuer ses parents ou son voisin, il ne peut pas le faire, il n'en a pas la force physique. La réalité virtuelle supprime la limite physique car elle ne fatigue pas, contrairement au sport par exemple. C'est pour cela que les enfants jouent pendant des heures. Le jeu vidéo donne aux enfants un sentiment de toute-puissance.

Est-ce que ce n'était pas la même chose avec les soldats de plomb ? N'importe quel gamin pouvait se prendre pour Napoléon...

S.L. : C'est une bonne remarque mais il y a une différence. Avec les soldats de plomb, l'enfant créait une histoire dans sa tête, alors qu'avec les jeux vidéo, l'histoire est en grande partie déjà racontée. Même si la panoplie de certaines images laisse un certain champ à l'imagination. L'association américaine de psychologie a mon-

► tré dans les années 60 que les images de violence contribuaient au passage à l'acte. Ce n'est pas le rôle actif dans les jeux vidéo qui est le plus dangereux, mais le caractère répétitif des actions.

Les progrès des jeux vidéo, qui pourront devenir plus subtils et moins répétitifs, devraient donc réduire leur possible nocivité ?

S.L. : Je pense que c'est une erreur de parler des jeux vidéo en terme de nocivité. S'ils ne procureraient pas de plaisir, les jeux ne marcheraient pas. La plupart des études sur le sujet ont fait l'erreur d'évacuer cette notion de plaisir. Les images violentes de la télévision n'en procurent aucun. Je pense néanmoins qu'il y a un effet d'entraînement.

Propos recueillis par Rémy Goavec

Entretien avec le docteur Serge Tisseron, psychiatre, psychanalyste, docteur en psychologie et enseignant à l'université Paris VII.

Gen4 : Pouvez-vous nous présenter vos travaux en quelques mots ?

Serge Tisseron : Je suis le fondateur et le vice-président de la société française de thérapie familiale psychanalytique. J'ai organisé le colloque international sur les jeux vidéo en 1992 et introduit le premier forum international sur les jeunes et les images. Je suis également chargé par le ministère de la Culture, de la Jeunesse et des Sports de mener une enquête de trois ans concernant l'effet des images sur les jeunes de 11 à 13 ans.

Pouvez-vous nous expliquer la relation que l'enfant entretient avec l'image dans les jeux vidéo ?

Serge Tisseron : Quand un enfant joue à un jeu vidéo, sa mentalité est la même que tout enfant qui joue à un jeu avec un début, une fin et un espace où les règles de la vie courante sont mises entre parenthèses. Dans notre société, les adultes ne jouent plus et n'ont donc plus cette notion. Certains d'entre eux pensent que les choses ne doivent pas cesser d'être ce qu'elles sont, d'où une confusion entre la représentation d'une chose et sa réalité. Les gens qui condamnent actuellement les jeux vidéo sont les mêmes qui condamnaient les premières images de la sexualité ou de la violence au cinéma, il y a 20 ou 30 ans, sous le prétexte que l'image serait dans une relation de continuité complète avec la chose et que prendre du plaisir à l'image serait prendre du plaisir à la chose.

Y a-t-il un risque pour l'enfant de confondre l'imaginaire et le réel ?

S.T. : L'adulte va craindre que l'enfant fasse la confusion entre la violence dans l'image et la possibilité d'une violence identique dans la réalité. Mais ce n'est pas le cas. En m'appuyant sur mon expérience personnelle ainsi que sur l'enquête qui a été menée sur les Tamagotchi par la revue *Réseaux*, je peux dire que les enfants ne craignent pas ce risque. En fait, ils ont la capacité de considérer à un moment précis le Tamagotchi comme un véritable petit animal et la seconde d'après, comme un machine qui les ennuie. D'ailleurs, le seul accident que l'on puisse lui imputer a impliqué une mère de famille qui a lâché son volant pour nourrir son Tamagotchi et a écrasé deux enfants. Les enfants sont donc plus à leur aise que les adultes pour faire la distinction entre le jeu et la vie, entre l'imaginaire et le réel.

Que pensez-vous du risque d'identification aux héros des jeux violents ?

S.T. : Il faut savoir que personne ne s'identifie jamais à un objet extérieur. On s'identifie à des figures intérieures. Pour l'enfant, la mise en place de ces figures se fait dans le cadre de sa relation avec l'adulte et en particulier celle avec ses parents. Prenons un exemple caricatural : un enfant élevé par un père voleur joue à un jeu vidéo dont le but est de voler. La cause des effets négatifs qui peuvent s'ensuivre n'est pas l'identification au héros du jeu mais le réveil de la figure du père voleur. L'effet des images varie donc suivant le passé





et l'environnement de l'enfant.

Les images violentes ne jouent donc qu'un rôle de révélateur ?

S.T. Les images violentes ne créent aucun traumatisme, elles ne font que réveiller des modèles mis en place ou des situations traumatisantes vécues par l'enfant. Ainsi, les images des jeux vidéo peuvent intervenir dans la mise en place de comportements amoraux, antisociaux, inadaptés mais sciemment en tant que révélateur, la cause se trouvant dans le passé, l'environnement et l'intériorisation de modèles inadaptés de l'enfant. Ainsi, j'irai même jusqu'à dire que si les jeux vidéo violents ont des effets néfastes sur vos enfants, vous devez vous interroger sur ce que vous avez fait.

On entend souvent que les images violentes dans les jeux vidéo ont plus d'impact que celles de la télévision ou du cinéma, du fait de leur interactivité...

S.T. Les personnes qui pensent cela n'ont jamais joué ! Les jeux vidéo apportent une forme de bonheur dans l'image non lié au contenu mais justement à l'interactivité (qui ne renforce en rien l'identification au héros). Quand on regarde un enfant jouer à un jeu violent, on ne vit qu'un jeune qui bouge les mains et qui regarde un écran sur lequel sont diffusées des images violentes. Mais si l'enfant joue, on se rend compte que les mécanismes psychiques engagés n'ont rien à voir avec ceux impliqués quand on regarde un film ou la télé. Et pour s'en rendre compte, il faut jouer.

Et le mythe de l'enfant qui s'emprisonne en jouant énormément ?

S.T. : Le jeu vidéo est un support de socialisation. D'ailleurs, des enquêtes ont montré que les enfants qui jouaient avaient une meilleure socialisation que les autres, du fait des obstacles qu'ils ne pouvaient surmonter seuls.

Que pensez-vous de la démarche de Familles de France ?

S.T. : Ces personnes se sentent agressées par les images violentes des jeux vidéo parce qu'elles ont été élevées dans une recherche systématique de la signification des images et que celles des jeux vidéo n'en ont justement pas ! Alors voilà ce que je dirais à ces gens : oui, les jeux vidéo vous font violence mais il faut vous rendre compte que cette violence n'est pas liée au contenu mais au fait que vous êtes face à un mode de relation aux images non plus organisé autour de la signification mais autour de la jouissance de l'interactivité. Le grand risque est la fracture des générations entre les jeunes, passionnés par cette nouvelle culture de l'image, et les adultes qui la diabolisent. Avant de vouloir interdire quoi que ce soit, il faut réfléchir, faire des enquêtes, et essayer de comprendre comment les choses s'organisent autour de cette nouvelle culture de l'image. ■

Propos recueillis par Sébastien Tasserie

Comme vous le voyez, nous aurions pu prêcher pour notre paroisse en n'interrogeant que le docteur Tisseron...

Nous nous abstiendrons pourtant de cette démarche, notre but étant de vous présenter les différentes positions des spécialistes et non pas d'appuyer ce que nous pensons par des extraits sortis de leur contexte auprès de professionnels reconnus.

Effectivement, ces deux psychiatres ne sont pas tout à fait d'accord quand à l'impact des jeux vidéo sur nos petits cerveaux.

À vous maintenant de tirer vos propres conclusions sur le sujet.

Je me permets toutefois d'attirer votre attention sur le fait qu'il doit effectivement être confortable, pour une association familiale, de considérer que l'image violente répétitive colportée par le jeu vidéo (et d'autres supports) peut être directement responsable de problèmes comportementaux.

En effet, considérer que ces images ne seraient que des déclencheurs de problèmes liés à la vie familiale ou plus généralement réelle devrait obliger les parents à se remettre eux-mêmes en cause... Pas terrible pour augmenter sa liste d'adhérents et se faire de la publicité ça... ■

Note : La rédaction remercie vivement les docteurs Samuel Lepastier et Serge Tisseron qui, dans le contexte actuel où leur fait dire tout et n'importe quoi, nous ont permis d'y voir un peu plus clair sur ce sujet délicat.

7^e cérémonie officielle des 4 d'Or 1999

La 7^e cérémonie officielle des 4 d'Or 1999 fut riche en surprises et en rebondissements. Outre l'annonce d'un nouveau partenariat entre Pressimage et Computek (ce qui signifie plus de moyens pour votre magazine préféré, donc plus d'exclus, de démos, de pages, de boutot pour nous), outre la naissance de Chloé Lavosard, nièçon de notre saint-patron, les 4 d'Or n'ont pas seulement récompensé les meilleures réalisations de l'année, elles ont aussi mis en valeur les jeux innovants, fun, bref, ceux qui méritent toute notre attention. Comme d'habitude la soirée s'est déroulée sous les meilleurs auspices et s'est terminée dans les meilleurs (hospices). Le 45^e coulait à flots, les uns se congratulant d'avoir remporté un prix, les autres flagellant leurs développeurs qui n'en avaient pas obtenu.

Bon, tout cela était bien joli, mais le clou de la soirée a quand même été la joie présentatrice qui remettait les prix. L'année prochaine, on en décerne à toute la rédac, juste pour le plaisir de lui faire la bise. ■

Cédric Gasperini

Cette année encore, tout le gratin de la profession était réuni autour d'un présentateur hors du commun. Des rires, des pleurs, rien n'a manqué pour cette énième cérémonie officielle de Cannes 99. Un peu plus tard, un peu plus loin, *Gen4* remettait les 4 d'Or. Bon, il y avait moins de monde, moins de télés, mais c'était tout aussi glamour ! C'est d'ailleurs étrange que toute la presse mondiale n'en ait pas parlé. Comme ça intéresse tout le monde, on rectifie le tir... ■

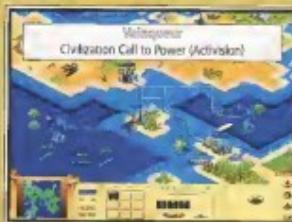
4 d'Or du meilleur jeu d'action

Nominiés : Midtown Madness, Star Wars - Episode 1 - Racer, Tomb Raider II



4 d'Or du meilleur jeu de stratégie

Nominiés : Alpha Centauri, Civilization Call to Power, Heroes of Might & Magic III



4 d'Or du meilleur simulateur

Nominiés : Combat Flight Sim, European Air War, World War II Fighters



4 d'Or du meilleur jeu de rôle/aventure

Nominiés : Baldur's Gate, Discworld Noir, Silver



4 d'Or du meilleur quake-like

Nominiés : Aliens vs Predator, Half-Life, Rainbow Six



4 d'Or du meilleur jeu on-line

Nominiés : Everquest, StarSiege, Scott Fortress



4 d'Or de la meilleure simulation sportive

Nominiés : F1 99, Monaco Grand Prix Racing, Simracer 2, Superstars World championship

**4 d'Or du meilleur packaging**

Nominiés : L'Amerzone, Civilization Call to Power, Heart of Darkness

**4 d'Or du plus beau baby**

Nominiés : Séb, Luc, Cedric et Chloé

**4 d'Or du meilleur jeu original ou innovant**

Nominiés : Dark Project, Midtown Madness, Rainbow six

**4 d'Or de la meilleure vente**

Noël 98/juin 99

**Coup de cœur de la rédaction**

Chloé Lavoisard (Nadia Lavoisard)

**4 d'Or du meilleur jeu optimisé carte 3D**

Nominiés : Expendable, Hdition & Dangerous, World War II Fighters

**4 d'Or du meilleur jeu de l'E3**

Nominiés : Black & White, Starlancer, Ultima Ascension

**4 d'Or du meilleur jeu de l'année (vot. lecteurs)**

Nominiés : Baldur's Gate, Civilization Call to Power, Half-Life

**4 d'Or de la meilleure campagne du pub**

Nominiés : Outcast, Star Wars, White Label Virgin

**Prix spécial rédaction**

Nominiés : Sam & Max, Team Fortress, Thief Dark Project

**4 d'Or du meilleur éditeur**

Nominiés : Eidos, Electronic Arts, LucasArts



Voilà l'été

Oliver Gschödl



Un petit pas pour l'innovation

Jour après jour, les jeux vidéo deviennent un art. J'en veux pour preuve l'entrée de **Will Wright** dans l'une des listes les plus prisées des Etats-Unis : celle des 100 personnes les plus créatives établie par le magazine Entertainment Weekly. Pour les incultes qui ne connaissent pas **Will Wright** (vous avez une excuse, nous n'avons pas encore tiré son portrait), apprenez qu'il est le créateur de *Sim City* et plus récemment de *The Sims*. Le magaziné justifie cette entrée par le fait que **Will** a fait naître la vocation de maline chez des millions de gens et que son prochain jeu s'annonce déjà comme un classique (ils vont un peu vite en besogne...). En tout cas, rendons-lui hommage pour avoir reconnu en lui un grand homme et par la même occasion récompenser les jeux vidéo. ■

Cinq étoiles pour Outcast !

Lors de notre foire aux étoiles du mois de juillet, nous avions rencontré une *fatal error*. En effet, la note finale de *Outcast* n'est pas de quatre étoiles mais bien de cinq étoiles (pour une fois, la bonne note était celle du tableau et non du test !). Nos techniciens tentent encore aujourd'hui de déterminer la cause du plantage. Peut-être est-ce la version 0.1 de Cedric, la 2.0 de Réfins, la 1.3 de Jolemy ou la version non analysée de Info, notre système de réflexion... mais venez sur ce connecteur à



GEORGE SAYS : RELAX !

Duke Nukem Forever ayant brillé par son absence à l'E3, tout le monde s'est posé pas mal de questions sur sa qualité. Afin de chasser ces ondes négatives, George Broussard, le game producer, a fait une annonce via le site Web de 3D Realms (les game producer ne sont donc pas payés des fortunes à ne rien faire !).

En substance, Duke Nukem Forever n'est pas un énième clone, il faut du temps pour créer un excellent jeu et il est trop tôt pour montrer quoi que ce soit... Je ne suis pas spécialement rassuré, et vous ?

Nouvelle guerre froide



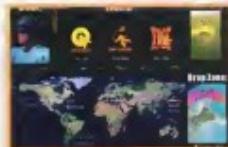
Avec la productivité des développeurs de l'Ouest et la contre-offensive de ceux de l'Est, on finit par se demander si l'on ne va pas assister à une nouvelle guerre froide ! Plus pacifique et plus bénéfique pour les joueurs bien évidemment. L'équipe hongroise Haemimont nous prépare en ce moment même [mais] oui, pendant que vous êtes aux toilettes ! Un jeu de stratégie temps réel qui pourrait bien rivaliser avec les grosses productions américaines. Mélançant les éléments classiques du genre avec

ceux de la construction d'empire et ceux du jeu de rôle (expérience, héros, etc.). *Tame* proposera des campagnes non linéaires. Petit plus : vous pourrez enregistrer vos parties sous forme de vidéos. Rigoureusement inutile, donc indispensable !



Sport de l'été 2009

Contrairement à nombre de ses petits camarades, Electronic Arts ne s'était encore jamais illustré dans la catégorie «jeux débiles». Avec Skydive 1, ce sera bientôt chose faite ! Le principe est de participer à des épreuves d'acrobaties aériennes : on vous lâche d'un avion à des milliers de kilomètres d'altitude et vous vous débrouillez pour retomber en un seul morceau. Les trois modes de jeu vous feront atterrir le plus précisément possible, effectuer un saut aérien ou encore de superbes figures libres. Le tout se déroulera au-dessus de nombreux pays et lieux d'intérêt : la vallée de la Mort, Stonehenge, etc. Ce n'est pas aussi stupide que de pêcher en rivière ou que de faire du rodéo mais c'est tout de même gratiné ! ■



X-MACHIN ALLIANCE

C'est au tour de Microprose de lancer son X-Machin Alliance, mais pas n'importe lequel ! En effet, il s'agit de X-COM Alliance, un titre qui combine les éléments de la célèbre série des X-COM (jeux de stratégie au tour par tour dans lesquels il fallait combattre des aliens) et ceux d'un quake-like. X-COM Alliance, prévu pour le milieu de l'année prochaine, vous proposera donc des phases d'action (contrôle d'un de vos soldats, interchangeable en cours de partie) et de stratégie (préparation et contrôle de l'équipe). Voilà un virage osé pour la série. ■

Daté au Carbone 14

On peut dire que Age of Wonders, développé par Triumph Studio et Epic Games, revient de l'ouïe ! En effet, initialement tiré World of Wonders, ce jeu était prévu pour tourner sous DOS et finalement pour être converti sur Windows 95... L'équipe, arrivée au stade de la version bêta, s'est rendu compte qu'elle pouvait faire beaucoup mieux et a donc décidé de repousser le produit... Jusqu'à cette année ! Age of Wonders est un jeu de stratégie au tour par tour, se déroulant dans un univers médiéval-fantastique. À l'instar de la série des Heroes of Might & Magic, il regorgera d'unités fantastiques (12 races), de héros, d'objets spéciaux et de sorts. Au début de la campagne, vous créerez votre leader qui évoluera au cours des missions. Vous disposerez d'une centaine de sorts et vos soldats posséderont des capacités particulières (par exemple celle de se familiariser). Si les développeurs sont satisfaits du résultat à la prochaine bêta, on verra peut-être arriver Age of Wonders. Sinon, il va falloir attendre longtemps ! ■



qui tue 3 !

Alors que Heroes of Might & Magic III vient tout juste de sortir en version française, un add-on est déjà en préparation dans les locaux de 3DO.
Celui-ci ne comptera pas moins de six nouvelles campagnes vous opposant au roi Kleggan, un monstre voulant créer une arme ultime : la lame d'Armageddon (traduction faite main). Grâce à cette extension, vous aurez de quoi faire un jeu de 74 cartes (un petit tarot ?) : 26 pour les campagnes, 38 pour les scénarios et 10 pour le mode Multijoueur. Vous trouverez également sept hêtres de haut niveau, des nouveaux sorts et pleins d'artefacts. À première vue, voilà un add-on qui se justifie... Et c'est assez rare pour le souligner ! ■





Lara Croft a forcément fait des émules. Diriger une nana sexy qui donne la réplique à divers musculeux surarmés, c'est toujours un plaisir. Mais soyons honnêtes. Lara perd peu à peu du terrain, peut-être à cause de sa « surmédialisation ». Voilà donc venu le temps de prendre en main une nouvelle héroïne pleine de charme et qui nous vient d'un autre temps. Ce temps-là était celui où les hommes se disputaient une femme à grands coups de hache, c'était le temps où les aventuriers parcourraient les landes à la recherche du trio magique,



porte-monstre-trésor, c'était le temps des rires et des chants, sur l'île aux enfants, c'est tous les jours le printemps... non, je m'égaré. Bref, c'est le temps de Drakan !

Je ne vous reparlerai pas du graphisme plutôt sympa, de la totale liberté d'action sur un vaste territoire, de la variété des armes, de la gestion des dégâts et de l'inventaire à la Diablo, du simulateur de dragon cracheur de feu ou des nombreuses quêtes qui attendent l'héroïne. Ce sont les points forts de Drakan, mais nous vous en avons déjà parlé le mois dernier dans la magnifique news de notre non moins magnifique Remy. Pour ceux qui l'ont ratée, sachez qu'il s'agit des aventures de Rynn, pou-



On l'espérait vraiment en test pour ce mois-ci. Comme d'habitude, il a un peu de retard et vous devrez vous contenter de diverses petites informations supplémentaires.

De quoi vous mettre l'eau à la bouche avant la rentrée des classes... Et c'est déjà bien.

Sexy barbare

Drakan



pée plutôt bien gaulée, qui s'en va à dos de dragon venger son peuple décimé par des créatures des ténèbres. Oui, bon, je résume un peu mais dans l'ensemble, tout est là.

Cuir, sexe et dragon

Ajoutons juste quelques petites notes de plaisir, soit le facilité avec laquelle on dirige Rynn, sautant, roulant, pourfendant avec une aisance déconcertante. Car la belette ne passe pas tout son temps à dos de lizard. Elle va parfois à pied dans des maisons, grottes ou donjons. En gros, pour résumer ce qui vous attend, c'est du Heretic II au pays de Diablo, avec la même violence que Die by the Sword. Une femme qui taille en pièces des monstres ? Mon Dieu, certaines associations vont baver d'horreur ! Mais oui, les femmes sont faites pour reprendre les chaussettes de leur seigneur et maître, préparer le dîner



Lara versus Rynn

L'une est brune et nattée. L'autre est blonde et nattée. L'une évolue de nos jours. L'autre sème la vengeance à travers un monde d'*heroi-fantasy*. L'une affiche deux beaux seins moulés dans un tee-shirt en skai près du corps et d'une jolie couleur turquoise. L'autre cache une attirante (et fort bien faite)

poitrine dans un soutien-gorge en cuir marron arraché à je-ne-sais quel animal de son monde.

L'une a de jolis yeux d'un vert sombre souvent soulignés par des sourcils affaissés par la colère. L'autre a des pupilles d'un superbe vert émeraude (lentilles ?) et affiche un air innocent de jeune pucelle guerrière.

L'une manie le flingue avec violence, répandant mort et désolation là où sa silhouette avenante passe. L'autre manie l'épée avec une grâce dévastatrice, répandant la justice là où ses formes gracieuses l'entraînent. L'une me gonfle avec ses pubis pour les baignoires climatisées, l'autre m'attire pour ses airs d'innocence cachant une détermination inébranlable. Bref, les deux me font baver à mort.



et enfanter dans la douleur ! Oui, pour eux, mais pas pour GT Interactive ni pour nous.

Pour ce qui est des combats aériens, ils promettent d'être aussi agréables que difficiles, les montagnes et autres canyons s'avérant tout à coup bien trop petits pour manœuvrer face aux forces aillées ennemis. Gros problème, certes, mais qui se résout avec sa tête, pas avec son habileté à la souris ou au joystick. Vous voilà prévenus. Alors oui, c'est beau, c'est très jouable, c'est varié, les ennemis sont laids, l'histoire est intéressante, la réalisation promet d'être extra, Drakan n'a pour le moment que des avantages.

Septembre va nous paraître bien loin avant de pouvoir en faire le test ! ■

Cédric Gasperini



On reproche souvent à la presse spécialisée de ne juger que par les éditeurs et de négliger complètement l'aspect dévouement. On la critique parce qu'elle démontre les dérives de quelques éditeurs à leur intérêt. Soit il est les gros dévouements américains. Mais les programmes se sont-ils transformés à notre niveau ? C'est à nous la majorité des cas, les rencontres, sites datés, cadre de notre reporteront sa voix, sans être nécessairement convaincu d'en faire elles-mêmes face à des gens qui sont toujours plus méprisants. Entre les dévouements, ceux qui dévoient les commentaires d'entre eux, justes, ceux qui ne veulent pas diffuser de plus les plus les invasions, parce qu'ils ne se trouvent pas plus éthologiques, ayant la grasse tête, ou pour faire reconnaître dans la rue, ceux qui ne refusent qu'à quelles personnes, pastille de cravate, telle la révolte... Elles, et vous en avez fait le point de la vie ? ■

Sébastien Tissier



Toujours d'attaque



Les vœux de la veille se souviennent sans doute de **Independence War** (aussi appelé I-War), un simulateur spatial en 3D, sorti alors que les cartes accélératrices émergait tout juste. Il ne les mettait d'ailleurs pas à profit mais s'en sortait fort honorablement. Bref, un data-disk comprenant une campagne d'une soixantaine de missions va bientôt voir le jour. Et ce n'est pas tout ! Le jeu sera enfin accéléré 3D et permettra de jouer

du côté des indiens (ce serait long à expliquer...) dans d'énormes corvettes. Mais ce qu'il y a de bien avec I-War, c'est que c'est un jeu beau et surtout rapide : les possesseurs de petits PC (P166) pourront normalement en profiter ! ■



Teletubby Pride

Traquer le démon partout où il se trouve, voilà le but que semble s'être fixé Jerry Falwell, célèbre télévangliste américain et « pape » de la droite religieuse si passante entre-Adantage (bien que balayée aux dernières élections pour le Congrès). Après s'en être violemment pris aux jeux vidéo, accusés d'être responsables du massacre de Littleton, voilà que ce sont les cinq Teletubbies qui sont dans sa ligne de mire. En effet, pour ce cher révérend, Tinky Winky, mauve, affublé d'un triangle et arborant perles tutu et sac à main, ne peut qu'être gay et donc un mauvais exemple pour notre belle jeunesse ! L'homme de Dieu a donc immédiatement appelé au boycott de l'émission. Prochaine cible du censeur en chef, le Lilith Fair, festival de rock américain 100 % féminin, qui a en le meilleur de prendre le patronyme de la première femme d'Adam, « démon femelle cruel et saphique » selon Falwell et ses abîmes. Laa va-t-elle virer sa cutte ? ■

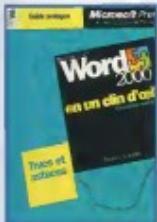
Association de malfaiteurs



Il n'y avait pas besoin d'être Paco Rabanne pour se douter que **Eidos** donnerait suite à **Thief** : La guilde des voleurs prévu pour le printemps prochain, **Thief 2 : The Metal Age** proposera un lot de nouvelles missions (rambarlage et affrontement de monstres) et de nouveaux gadgets (servant plus à la reconnaissance du terrain qu'au combat afin de ne pas casser l'équilibre du jeu – le héros devant rester discret). Mais la plus grande nouveauté est certainement l'implémentation d'un mode Multijoueur et plus précisément d'un mode Coopératif, permettant de progresser dans le jeu à plusieurs. Plus encore, selon le niveau de difficulté choisi, les joueurs devront parfois agir simultanément pour, par exemple, éliminer deux gardes, chacun proche d'une alarme. ■

SHADOWMAN FAIT LE COMIC

Après un passage à vide l'an dernier, Acclaim relance sa production de comics aux États-Unis. En juillet sortira donc un album mettant en scène Turok et Shadowman, et un autre marquera le début d'une nouvelle saga exclusivement consacrée aux aventures de ce dernier. Le jeu, quant à lui, sortira à la rentrée avec de l'action, du gore et une ambiance glauque. De quoi très vite oublier vos vacances touristiques : le boulot reprend les p'tits gars ! ■



Histoire de gros paquets

Mardi - 13h59. L'accueil m'appelle pour me prévenir que je viens de recevoir un énorme colis en provenance de Microsoft. Tout d'abord déçu que ce ne soit pas la livraison mensuelle Micro Application (que j'attends toujours avec beaucoup d'impatience), je retrouve mon sourire en découvrant pas moins de 13 livres dans le colis ! Classés en quatre collections (En un clin d'œil - env. 70 francs ; En un clic de souris - env. 100 francs ; Étape par étape - env. 250 francs et Au quotidien - env. 200 francs), ces ouvrages vous permettront de maîtriser Office 2000 telle une secrétaire de choc, quel que soit votre niveau. Le papier est de qualité, tout est en noir et blanc et non, je ne les ai pas lus ! ■



Après les vacances, le chaos...



Les scénaristes de jeux vidéo doivent avoir trop lu Nostromo et tous les prophéties à la noix qui annoncent la fin du monde à chaque changement de millénaire. Regardez autour de vous : si fin bien, vous sentez bon le jeune athlète hulé, de superbes créatures se déplacent langoureusement à quelques mètres de votre serviette... Mais voilà, l'équipe russe de New Media Generation va vous casser la banane, avec son premier jeu, *Hired Team*, un shoot en 3D qui n'est pas sans rappeler les Rainbow Six, SpecOps et autres Delta Force. En cette année 2064, les mégapoles sont pourries par la corruption, la violence et les épidémies. Vous dirigez un groupe de quatre soldats d'élite, dans diverses missions de nettoyage, de sauvegarde, de protection... Vous pourrez passer de l'un à l'autre en temps réel, l'ordinateur se chargeant de gérer le reste du groupe. Un projet bien ambitieux qui nécessitera donc une intelligence artificielle en bâton armé. ■



JOUR DE GLOIRE



Attention, voici peut-être la news la plus importante de ce numéro d'août (ça va, les vacances se passent bien ?). Le gagnant du grand concours System Shock 2 est Brian Norris de Saint-Louis (dans le Missouri) ! Son nom et son visage apparaissent donc dans ce jeu de rôle et de science-fiction. Il a quand même été choisi parmi 4 500 participants. Qu'est-ce qu'il a de plus que les autres ? Rien, c'était un tirage au sort ! ■



Un Lego démesuré



S'adressant aussi bien aux enfants qu'aux adultes, *Lego Racers* est une course de voitures Lego qui devrait sortir fin août sur nos écrans. Après avoir personnalisé votre pilote et votre voiture, vous pourrez affronter les plus célèbres personnages Lego (Alpha Dragonis, Sam Grant, Robin Hood, etc.) sur 12 circuits issus de quatre mondes (Pirates, Châteaux, Espace et Aventuriers). Les courses fonctionnent selon un schéma classique, avec la possibilité de trouver des raccourcis et de ramasser divers bonus (turbo, plaque d'holle, etc.). Vos victoires vous apporteront des upgrades rendant votre voiture plus performante. Voilà un bon moyen de replonger en enfance ! Reste à voir si le jeu ne sera pas trop facile. ■



Si je vous dis Legacy of Kain, vous me répondez... bah quoi, soyez sympa, répondez un truc ! Non ? Bon d'accord, c'est vrai que ce jeu était passé inaperçu sur nos PC, malgré un carton conséquent sur PlayStation, justifiant cette suite.

Le premier opus relatait les mésaventures de Kain, un gars gentil mais un peu tête à claques. D'ailleurs, après cinq minutes de jeu, il se ramassait deux taloches et une dizaine de coups d'épée qui le tuaient. Prêt à tout pour se venger, il passa un pacte lui permettant de revenir sur Terre sous forme de vampire. Emporté par l'élan de sa vendetta, il asser-vit ainsi toute la contrée de Nosgoth.

Vous incarnez désormais Raziel, l'un des sept généraux ayant assisté Kain dans son règne depuis plusieurs siècles. Malheureusement, votre pouvoir s'est fortement rapproché de celui de votre maître. Ce dernier, lecteur assidu du petit manuel du parfait

Quoi ? À moi qui regarde toujours *Buffy contre les vampires* (surtout Buffy, en fait), ouer me confier la prévise d'un jeu où l'on joue le rôle d'une de ces bestioles. Mais c'est un sacrilège ! Encore heureux qu'il s'agisse d'éliminer ses congénères.

despote, n'a pas apprécié. Il vous offre donc une séance de saut à l'élastique au-dessus du gouffre des âmes, sans élastique bien sûr.

Consanguinité ?

Le jeu se présente sous une forme proche de Tomb Raider. Votre personnage se balade dans un monde en 3D vue externe, alternant des phases de combat



Chemin de croix

Soul Reaver



et les résolutions d'énigmes. Du déjà-vu pourrait-on dire, mais l'équipe de Crystal Dynamics a su apporter de l'originalité au concept.

Tout d'abord, la gigantesque contrée de Nosgoth constitue un tout. Il n'y a pas de niveaux séparés mais des régions entre lesquelles vous évoluerez librement à pied puis par des portails. Tous les lieux ne sont pas directement accessibles mais au cours de l'aventure, Raziel acquerra diverses capacités (grimper aux murs, supporter l'eau, etc.) lui ouvrant de nouveaux horizons.

là où les créateurs ont frappé fort, c'est sur l'utilisation d'une dimension parallèle qui se superpose à l'originale. Vous pouvez passer à n'importe quel moment (par un magnifique effet de *morphing*) du plan matériel au plan spirituel. L'intérêt ? Révéler les passages et des mécanismes, profiter de ralentissements temporels et vous compliquer la vie. Génial, non ?

To l'as vu mon pieu ?

C'est pas sale. Je vous rappelle que l'on est entre vampires. Eh oui, votre revanche passera aussi par vos ex camarades et leurs hordes dentées. C'est d'autant plus jouissif que cette phase a été soignée. Vous pourrez éliminer vos adversaires de bien des

manières : aux griffes, en les empalant, en les jetant dans l'eau, dans la lumière, en leur lançant des projectiles, avec des armes blanches (dont la puissante épée Soul Reaver) ou encore grâce à des sorts dévastateurs.

Pourtant, les combats ne constituent pas l'essentiel du jeu. Vous pourrez les éviter (pas tous) et, étant déjà mort, ne pourrez périr à nouveau. En fait, lorsque vous perdez trop d'énergie, votre corps se trouve cantonné au monde spirituel, voire au puits des âmes (point de départ) en cas d'échec total. Le seul moyen d'éviter cela étant d'aspirez les âmes de vos ennemis. Ben oui, le sang de vampire, peu nourrissant, ne convient pas.

Bref, c'est bien sur les énigmes qu'il faudra vous concentrer. Objets à retrouver, mécanismes à déclencher, blocs à déplacer... du conventionnel certes, mais qui fera bien travailler vos petits neurones atrophiés par les vacances.

À la lumière de la nuit

Malgré sa paternité PlayStation, Soul Reaver propose une conversion PC très réussie, tirant pleinement parti des cartes accélératrices. Les graphismes (sorts, *morphings*...) de cette préversion sont déjà excellents. L'ambiance gothique se ressent fortement grâce aux textures glauques et surtout à l'apparence fantastique des personnages. On nous promet aussi une version française de qualité et une durée de vie conséquente. Comme d'habitude, nous attendrons le test définitif pour nous prononcer, mais il faut admettre que Soul Reaver sera le grand jeu à plein nez ou plutôt, à pleines dents (sic !). ■

Frédéric Dufresne



BREVES

• Durant presque tout le mois de juin, Star Wars Episode 1 : La menace fantôme est resté premier des ventes aux États-Unis. Comme d'hab. Johnny... « sorti de nos mains ».

• Le producteur de Delta Force 2 est récemment fondu d'une interview vantant les mérites du moteur Voel et insistant sur le fait que celui-ci avait un avenir. On va s'occuper de faire la liste des inconvénients et lui expliquer pourquoi il n'en a pas !

• L'un des fondateurs de Eidos, Stephen Stratton, a quitté la société pour de nouvelles aventures. L'historie ne dit pas s'il est parti avec Neil McAndrew, l'ancien mannequin incantant Lara Croft, et qui a également quitté la société récemment.

• Morty, le nouveau Wolfenstein 3D, ne sortira finalement pas sous la tutelle de Ubi Soft qui s'est mystérieusement rendu compte que ce titre ne collait pas avec sa ligne de produits. ■

Levée de voile sur la ~~NDE~~ humaine

Les scientifiques ont vraiment des idées folles ! Leur dernière en date est de vouloir élever notre bonne vieille Terre artificiellement et de nuit. Un premier projet russe allant dans ce sens a échoué en février dernier, la voile solaire s'étant déchirée en orbite géostationnaire. Mais, les scientifiques étant perséverants, l'expérience devrait être reconduite en 2001 et sous la tutelle d'une société française : Phoenix communications.

La voile de Phoenix sera donc pliée, embarquée dans une fusée et déployée dans l'espace. On imagine assez mal l'utilité d'une telle installation, si ce n'est de nous faire basser la nuit. Bien évidemment, je ne suis pas scientifique, alors... ■

MENTIR ! LES POMPS GÉOSTATIONNAIRES



On vous avait prévenus

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque dossier au fil des numéros de la version test. Ce qui devait être à votre avis. Mais les versions finale et de jeu sont tout à fait parfaites... non ?

Hidden & Dangerous

Dans le précédent numéro, nous avions fait un petit sondage sur Hidden & Dangerous, il nous a été proposé de faire une critique de ce jeu.

Dissimulation

La dissimulation, c'est quelque chose que j'apprécie beaucoup dans les jeux. Si on peut faire ça, alors on peut faire ça aussi.

Meltdown Studios

Les dernières années ont été assez mauvaises pour Meltdown Studios, mais depuis leur retour, tout va bien.

Le développement de la partie puzzle

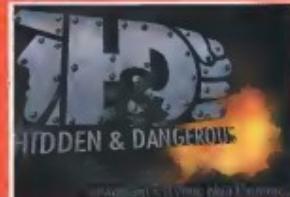
Chaque épisode a une partie puzzle et une partie d'action. C'est quelque chose que j'apprécie. Mais je n'aime pas trop les puzzles. Ils sont assez bons mais je préfère les autres parties.

Un fond

Sur un petit fond, je joue Star Wars Jedi - Il Me semble que c'est un bon jeu mais je ne l'ai pas terminé. Je n'aime pas les puzzles.



Toutefois, on a vu que lors d'Eidos, on n'a pas mal fait avec H&D. Peut-être...



Hidden & Dangerous
Hidden & Dangerous
Hidden & Dangerous

Hidden & Dangerous
Hidden & Dangerous

Le monde à l'envers

Généralement, le mode Solo des jeux arrive toujours avant le mode Multijoueur.

Mais comme la société Dynamix n'aime pas faire comme tout le monde, elle a annoncé une suite Solo pour Starstryke Tribes, leur célèbre jeu de stratégie on-line.

Appelé Tribes Extreme, cette suite proposera donc au joueur une campagne contre des adversaires générés par l'ordinateur, le but étant de lui apprendre les principes fondamentaux du jeu en équipe. Si vous commencerez la campagne seul et avec une modeste puissance de feu, tout cela s'améliorera au fil des missions, gain de nouvelles armes, raffinement des guerriers auxquels vous assignerez des rôles précis (franc-tireur, scout, etc.). La campagne Solo finie, vous pourrez vous lancer dans le mode Multijoueur qui aura été revu pour l'occasion. ■

LE RETOUR DE SIN



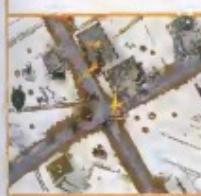
En septembre sortira, pour la modique somme d'environ 200 francs, une version de Sin incluant son patch (réglant les problèmes de sauvegardes) et surtout son excellent add-on très orienté Multijoueur, Wages of Sin, qui ne devait pas être commercialisé en France. Certains diront que c'est le moins que Activision pouvait faire... Eh bien ils l'ont fait. Même sort pour Dark Reign qui sortira avec son extension, Dark Reign Expansion, cette fois pour la somme d'environ 150 francs. ■



Ce que la *Nuit* est au taureau

Jump Runner est à Elite ce que *Half-Life* est à *Wolfenstein 3D*. Voilà ce qu'avance le communiqué de presse du studio de développement **Lighthouse Media** ! Alors, bien évidemment, ils ne sont pas très objectifs mais il faut bien avouer que leur jeu possède quelques atouts. La trame scénaristique de *Jump Runner* vous mettra en fuite, poursuivi

par de nombreux chasseurs de tête. Pessant de planète en planète, vous pourrez vous arrêter dans des bars miteux ou d'énormes stations orbitales afin de discuter avec de nombreux personnages. C'est ainsi que vous effectuerez du commerce et serez embauché pour des boulots plus illégaux les uns que les autres : assassinat, sabotage, enlèvement, etc. Il n'y a plus qu'à attendre la fin de l'année. ■



Après trois excellents opus sous nos yeux de Microsoft, le prochain *Close Combat* se fera sous celle de SSI, le développeur (*Atomic Games*) restant le même. *Close combat IV: Battle of the Bulge* va vous plonger dans la dernière offensive de Adolf Hitler, la bataille des Ardennes de décembre 1944 (*Merci Fred !*). Rappelons que *Close Combat IV*, tout comme ses aînés, est une micro-simulation et que vous commanderez par conséquent un élément humain (avec des soldats possédant des états d'âme). Mais la grosse innovation de ce quatrième volet est justement de prendre du recul. Ainsi, lorsque vous déplacez une unité sur un terrain vide, vous ne passerez pas au niveau tactique (ce encore humain) et resterez au niveau stratégique (donc avec des unités et non des hommes)... Pas facile à expliquer tout ça ! Une quarantaine de cartes, la possibilité de déclencher des bombardements aériens et d'artillerie, une interface plus conviviale... Voilà également ce qui vous attend. ■

Zoom arrière



DOOM EN NOIR ET BLANC



Alors que l'on parle de *Quake III Arena*, de *Team Fortress 2* et d'autres jeux 3D en millions/millions de couleurs, vient d'apparaître sur le Net *Doom* pour les PC de poche, donc en noir et blanc, sous Windows CE 2.0. Il faut tout de même 25 Mo de RAM et 4 Mo de stockage, mais la version bêta semble pas mal tourner. Les auteurs du code, The Revolutionary Software Front, la laisse disponible gratuitement sur leur site : <http://ftp.cdrom.com/pub/lidgames/source/doomce.zip> ■

Micro Application met KO.



Micro Application se lance dans le jeu vidéo ! Le premier produit de la gamme s'appelle **K.O.**, et c'est un jeu de boxe (le second sera vraisemblablement un jeu de kart). Graphiquement correct (accéléré 3D), **K.O.** vous proposera un grand

nombre de modes de jeu dont un mode Entrainement (apprendre à se déplacer et à taper), un mode Arcade (enchaîner les combats), un mode Championnat, un mode Réseau, etc. Les coups ne sont pas bien nombreux et le rythme des combats assez faible (il diminue en fonction de la fatigue des boxeurs). On remarquera également les tenues plutôt extravagantes de certains boxeurs qui combattent en jupe et qui se voient infliger de casques ridicules ! ■



Bientôt SUR VOS ECRANS

C.A.C Soliel de Marsouin (Électron. Arté)
Darkzone (Électron. Arté)
Orbital (MST Interactive)
Soul Reaver (Silent)

SEPTEMBRE

Brew (MST Interactive)
FastFood (Gile Soft)
Homeworld (Sierra)
Indiana Jones (Gile Soft)
La machine infernale (TIO)
Prince of Persia 3D (TIO)
Quake III Arena (idSoftware)
Soldier of Fortune (Electronic Arts)
Ultima Online (Electronic Arts)
The Second Age (Electronic Arts)
Unreal Tournament (MST Interactive)

OCTOBRE

Babylon 5 (Sierra)
Force Commander (Gile Soft)
Galaxy Knight III (Sierra)
Interstate 82 (idSoftware)
Star Trek New Worlds (Interplay)
The Horned Soul (Sierra)
Wise of Time (MST Interactive)
Urban Chaos (Gile Soft)

NOVEMBRE

Age of Empires 2 (Microsoft)
Battlezone II (idSoftware)
Centurion (Sierra)
Double D (Interplay)
Marsok (Interplay)
Phenom (Sierra)
Reals (Interplay)
Half-Life: Opposing Forces (idSoftware)
NDR 2 (Interplay)
Team Fortress 2 (idSoftware)
Team Fortress (idSoftware)
Warfare World (Electronic Arté)
Ultimo Amazon (Electronic Arté)
Vampire the Masquerade (idSoftware)

DÉCEMBRE

Planete Terrene (Interplay)
Dawn of War (idSoftware)
Halo (Electronic Arté)
Scriber (Interplay)

JANVIER

Black & White (Electronic Arté)
Dark Reign 2 (idSoftware)

Avez-vous déjà suivi les méandres du mythique *Anneau des Nibelungen*, c'est donc au tour du mythe de Faust. Rassurez-vous cependant, l'interprétation s'annonce plus libre et donc moins contraignante pour les auteurs comme pour les joueurs.

Bien qu'il soit démoniaque, Méphistophélès n'en reste pas moins subordonné à une entité maléfique. Et si ses actions sont tolérées, c'est qu'elles ont leur utilité. Ces fameux contrastes, par lesquels il obtient l'âme de ses victimes en échange de certains services peu reluisants, permettent de révéler les inclinations démoniaques de certains humains. Mais se contente-t-il de profiter d'âmes déjà malfaisantes ou corrompt-il des êtres purs ? La question semble d'importance puisque vous, Faust, allez devoir le découvrir.

Signez ici

Propulsé dans un parc d'attractions pour le moins étrange, guidé par le démon lui-même, vous allez devoir reconstituer les événements liés à sept histoires. Chaque chapitre porte sur une période particulière des États-Unis, comprise entre les années 20



et les années 60. Vous rencontrez des personnages très différents : sœurs siamoises, peintre obsédé, dompteur de lions violent, nain contrebandier... Tous ont en commun d'avoir signé un contrat avec Méphisto, à vous d'en découvrir les conditions. Pour nous plonger dans cette aventure, Cryo a une fois de plus fait appel au moteur Omni 3D dont la nouvelle mouture donne un résultat vraiment magnifique. Mais l'essentiel des efforts semble avoir porté sur l'ambiance. L'univers est très adulte et les auteurs ont cherché à créer une atmosphère étrange et trouble. Servi par une excellente bande sonore constituée de standards jazzy d'époque, Faust sera sûrement un jeu à part. Il semble cependant que sa linéarité et sa durée de vie moyenne le destinent plus au grand public qu'aux aventuriers fous. Mais nous jugerons sur pièce. ■

Frédéric Dufresne



Heureusement, l'histoire de signez tout et n'importe quoi sans trop faire attention n'est pas sans intérêt. Le plaisir reste le seul véritable plaisir. Il n'y a rien qui doit se trouver les mains, il suffit d'essayer, c'est Méphistophélès, le roi des petits-déjeuners... (ptt 1099F)

En petits caractères

Faust

VOUS N'AVEZ AUCUNE RAISON
D'AVOIR PEUR DE VOTRE OMBRE.





ACCLAIM.NET

Nous consacrerons dorénavant une partie de cette page au site d'un éditeur. Ordre alphabétique oblige, nous commençons par celui de Acclaim, qui ne brille pas par son esthétisme. De plus, la boîte de sélection permettant d'accéder aux différentes rubriques n'est pas présente sur toutes les pages, ce qui complique la navigation. Pas terrible quoi !

<http://www.acclaim.net/>

DARK REIGN 2

Même si vous trouverez sur le site de Dark Reign 2 une zone réservée aux captures d'écran, c'est surtout le texte qui prima. Du coup, vous en apprendrez beaucoup sur l'univers du jeu et sur les deux factions qui s'affrontent. Vous pourrez également consulter le carnet de développement d'un des membres de l'équipe. Vous aimez lire ? <http://www.pandemicstudios.com/dr2/>

Vous réclamez cette page à cor et à cri.
Alors, la voilà ! Chaque mois,
vous découvrirez donc une sélection
des meilleurs sites officiels mais également
non officiels, touchant de près ou de loin
au petit monde de la micro-informatique.

VROOOOM

Ans de vitesse, de moteurs, bref de bolides en tous genres, allez donc voir ce site tout en français et dédié aux jeux de voitures. On y trouve des goodies à télécharger, des nouveaux circuits, des nouvelles ouvertures pour Midtown Madness, Monaco GP, Speed Busters, etc. Régulièrement mise à jour, c'est une adresse à connaître et à fréquenter ! <http://www.multimania.com/vrooom/>



T.A. KINGDOMS.COM

Les mordus de Kingdoms peuvent tranquillement aller flâner sur ce site américain qui propose un vaste panorama du jeu, tout un tas de trucs à télécharger (cartes, goodies et autres) et même une rubrique Multi-joueur. Les nuls pourront même y découvrir des astuces et des Quelle chance !

conseils pour battre tout le monde.
<http://www.takingdoms.com>

- Si vous voulez vous en mettre plein les yeux avec un très beau site en Flash, allez donc sur www.meltdesign.com. C'est fait et surtout très bien fait. Si après ces deux sites vous en avez encore le langage Flash !
- De même, juste pour le plaisir des yeux (et des oreilles) puisque c'est un

clip, allez donc sur <http://www.meltdesign.com>. C'est fait et surtout très bien fait. Si après ces deux sites vous en avez encore le langage Flash !

• Le site officiel consacré à Odint est également bardé ! C'est donc

TEAM FORTRESS 2

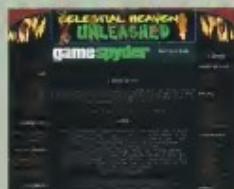
Le site de Team Fortress 2 est d'une sobriété à toute épreuve. C'est d'ailleurs un problème puisqu'il résiste à celle d'attirer graphiquement l'internaute ! Toujours est-il que certains d'entre vous voudront certainement se renseigner sur le développement et qu'ils seront donc comblis par les news : www.team-fortress2.com.



DUNGEON KEEPER II

Voilà un site comme on les aime ! Non seulement, il est en français, mais en plus, il retranscrit l'ambiance du jeu grâce à des bruitages, des musiques et des animations. Il offre une véritable mine d'informations habilement mises en pages et illustrées afin d'éviter la lassitude. Bref, comme le jeu, le site est vivant, complet et intéressant. <http://www.dungeonekeeper.com/>

place.net



CELESTIAL HEAVEN UNLEASHED

Osez osez, fans de Heroes of Might & Magic III ! Pour prolonger votre plaisir de jeu, ce site en anglais vous propose le téléchargement de cartes, la révélation de tactiques de combats et de secrets, bref, de quoi largement contenter les aficionados de ce très bon jeu de stratégie. <http://www.strategyplanet.com/homm3/>

DESCENT CHRONICLES

Comme son nom l'indique, ce site américain est dédié à la série des Descent. On y trouvera donc des conseils tactiques, des liens et des goodies pour Descent III, et surtout des infos sur Freespace 2, qui a déchainé les journalistes à l'E3. Ceux qui sont coincés pourront même profiter de solutions <http://descent.gamestats.com/D3/>

Sites non officiels

- dans un mélange de vert et de bleu que vous en apprendrez un peu plus sur le jeu <http://www.metropolis.com/plodium.htm>.
- Dans la section galerie d'art d'au site consacré à Ori, vous trouverez des captures d'écran mais aussi des

chansons, des dessins et des fonds d'écran... ah, j'allais oublier de vous laisser l'adresse : <http://www.changecomfort.com>.

• Sur <http://www.activision.com>, vous trouverez tout un tas de bons trucs pour Heavy Gear II.

THEMATIC DOMAIN 3: EXPERIENCES

THE JOURNAL OF BUSINESS & ECONOMICS

DEPARTMENT OF HOMELESSNESS

© 2002 by the Board of Regents of the University of Wisconsin System.

THE INSTITUTE OF POLYMER SCIENCE, UNIVERSITY OF MONTREAL

www.TheMechanicsBible.com

J. LAMBERT INC.



Maintenant
vous avez toutes les raisons
d'avoir peur.



Hheureusement, Microprose pense aux fans, à ceux qui, malgré l'arrivée de Call to Power ou Alpha Centauri, restent accros à la cause du Civilization original, et propose Test of Time. S'il n'est pas signé du maître *himself*, ce bébé a quand même été conçu par l'équipe de Christopher Bowling qui participa à l'élaboration des épisodes précédents. L'esprit original devrait donc être là. Mais qu'apporte ce Test of Time ? Voilà une bonne question. À la base, il s'agit d'une version actualisée de Civilization II. Les graphismes ont gagné en finesse (mais aussi en couleur) et l'on a désormais des unités animées. L'interface, simplifiée, est encore plus conviviale (l'ancienne demeure disponible). L'intelligence artificielle a aussi été améliorée et surtout, vous aurez la possibilité de gérer la colonisation de Alpha du Centaure pendant quelque temps, et notamment de faire une rencontre du troisième type. Il y a même un scénario générant des quêtes ponctuelles (recherche d'artefact par exemple) au cours de votre évolution.

Gros vert ou p'tit vert

Fort heureusement, Test of Time ne se contente pas d'un *lifting*. Deux nouveaux univers ont été implementés. Celui de la *fantasy* nous propulse dans un monde digne de Tolkien où les humains fréquentent (de loin) des orcs, des trolls, des dragons et des



hommes-oiseaux. Celui de la science-fiction propose, lui, un environnement très *kitsch* où Hovertanks, soucoupes volantes et rayons laser se cotoient joyeusement. Outre des arbres de découverte totalement différents, la grosse nouveauté réside dans l'utilisation de plusieurs cartes en simultané. L'apport est décisif. Dans *fantasy*, ce sont les niveaux souterrains, sous-marins et aériens qui s'ajoutent à la surface. Les attaques peuvent donc surgir de partout, obligeant à repenser le système défensif. Bonjour la parano. Pour la science-fiction, ce sont plusieurs planètes aux ressources (et donc tactiques) différentes qui cohabitent. Si les camps sont bien balancés, les parties réseau (sept au max) risquent de déménager. Au final, malgré une concurrence rude et des graphismes à l'ancienne, ce Test of Time s'annonce très prometteur. ■

Frédéric Dufresne



Tout est au mieux dans le meilleur des mondes. Non seulement on va avoir droit à un Civilization III, mais en plus réalisé par Sid Meier. Bon c'est bien, mais connaissant le gars Sid, c'est pas pour tout de suite, alors on fait quoi en attendant ?

L'imagination au pouvoir

Civilization II : Test of Time



ABCDES 3617 FAAS

5,57 Fimm*

Sans chèque, ni CB



**PLUS DE
1000 PRODUITS**

Informatique -soft et hardware-
Consoles de jeux,
Livres,
Cdrom jeux,
Utilitaires, Abonnement
revues et magazines...
Appareils photos numé-
riques,
Nokia 9110, PalmPilot II
et V.

LES MEILLEURS PRODUITS DU MARCHÉ

Nous avons forcément ce que vous cherchez !

HOT LINE
03 83 47 77 49
Indiquez-nous vos coordonnées

DEMANDE CATALOGUE

à retourner à ABCDE'S
11, Impasse du Château
54160 FROLOIS

NOM
Prénom
Adresse
CP Ville

revue de presse

PRIMA - JUIN 1998

Maigrir en jouant

Réagissant légèrement après les autres, *Prima* fait le point sur la violence dans les jeux vidéo. En juxtaposant tous les éléments (avis de Familles de France, opinion de psychologues, nouvelle classification du S.E.L.L., etc.), l'article tend à nous prouver que les jeux vidéo sont plus bénéfiques que maléfiques. On y apprend aussi que 37 % des 10-19 ans possèdent un ordinateur multimédia. Un bon article de synthèse.



En voyant cette publicité, Suzy m'a fait remarquer qu'en compagnie de jeu vidéo et sous la pression conjugale, un jeu de plus de deux mètres pouvait-il aider ? Merci Suzy ! Cette remarque phasée, Interplay ne démentira-t-il pas dans la prochaine ?

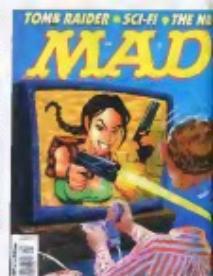


LA PUB DU MOIS

MAD - MAI 1998

Complètement fou

Dans un article du mois de mai, *Mad* a publié l'agenda fâcheux d'un fan enragé de Tomb Raider III... Une longue descente aux enfers qui débute avant la sortie du jeu et qui se termine dans un hôpital psychiatrique. Le ton de l'article est excellent, avec des phrases du genre : « Tiens, ce matin, je n'ai pas eu le temps d'aller à l'enterrement de mon frère, il fallait que je finisse le troisième niveau. » Hilarant... Pour peu qu'on dispose du second degré nécessaire à la lecture de ce magazine !



PLAYBOY - AOUT 1998

Lara en profite !



Est-ce un coup de pub concerté avec Eidos ou Nell McAndrew, l'avant-dernière incarnation en châle et en roderdes de Lara Croft ? A-t-elle juste voulu profiter de sa popularité avant de retourner dans l'oubli ? En tout cas, en jetant un coup d'œil parlement professionnel au *Playboy* du mois d'août version américaine (désolé les gars !), je suis tombé sur un « article » dans lequel cette chère Nell exposait de belle manière ses charmes. Remarquez, on ne va pas s'en plaindre !

PC ACCELERATOR - JUIN 1998

The Usual Suspects

PC Accelerator vous propose, dans son numéro de juin, de rentrer dans la vie quotidienne de vos héros préférés. Vous trouverez donc le CV de Gordon Freeman, le constat « à l'amiable » de Max Damage (de Carmageddon II), dans lequel il explique qu'il a écrasé une dizaine de personnes. Et pour finir, la photo de Junior à Disneyland, Junior étant un *alien* de Aliens vs Predator. Très drôle.



EDGE - JUIN 1998

Drame décortiqué



Edge, dans son numéro du mois de juin, propose un dossier de 10 pages sur la violence dans les jeux vidéo. Mais le plus intéressant reste certainement la page de News, très sérieuse, dans laquelle on apprend un peu plus sur le massacre dans le lycée du Kentucky et le rapport avec les jeux vidéo. Les éditeurs attaqués en justice par les familles sont également cités. Parmi eux, Acclaim, Activision GT Interactive, Eados...



Au-delà des performances...

Millennium G400, une carte graphique accueillant toutes les applications.

Performances inégalées

• Fonction matricielle du vrai Environnement Matériel (True Matrix), avec un taux de 100Mhz, 32 bits imposant.

• Fonction TrueColor FullMotion : Vitesse d'échantillonage 24 bits offrant 16.77 millions de couleurs à 32 bits par pixel (16 bits ultra précis) 16M pixels à 10.35 MHz avec fonction TrueShading pour un affichage sans scintillement.

Accélération explosive

• 160 millions d'opérations par seconde (MOPS) 3D et 2D.

• 100% CSS (un seul clic) fonction 256 bits ultra précis, 16 bits.

• Accélération 3D à 16 bits par pixel.

• 16M pixels à 32 bits, 16 bits ultra précis.

• Accélération 3D intégrée à 16 bits par pixel.

Minimisation des coûts

• Seule carte du marché à intégrer toute la technologie d'accélération 3D et 2D.

• Minimise les coûts de fabrication, minimisant les AGP, téléviseur (S-VHS, PC-TV) et écrans plats.

• Athlon ou Pentium avec des résultats et des taux de rafraîchissement très élevants.



Technologie G400 compatible avec tous les systèmes.



160 MOPS (approx.)



Moniteur VGA haute définition (1600x1200).



Matrox Millennium G400 :
une seule carte, des possibilités infinies !

matrox
www.matrox.com/mgfrancais/

Matrox Millennium G400, Matrox et le logo Matrox sont des marques déposées de Matrox Electronic Systems Ltd. Tous les autres noms et symboles sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. © 1998 Matrox Electronic Systems Ltd. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis.

Souvenez-vous, il y a un an, Tiger Woods rompait avec la tradition ronronnante et pantouflarde des simulations de golf. En instillant du punch dans ce genre bourgeois par excellence, Electronic Arts avait même converti à la petite balle blanche un sauvageon de banlieue comme Fred I. Avec Ultimate Golf (titre extrêmement modeste...), Ubi Soft s'apprête à réitérer l'exploit. En fait, en jouant à cette démo pourtant fort instable, on a l'impression que les auteurs ont décidé de remettre le genre complètement à plat et de tout recommencer. Tout d'abord, plutôt que des images vidéo plus ou moins pâlichonnes, Ultimate Golf assume clairement sa 3D. La seule chose qui rappelle le jeu de golf classique, on fait, c'est le menu, en dépit de sa présentation éga-



lement très ludique. Encore heureux d'ailleurs, il faut quand même faire un peu de golf, aussi ! Donc choix du joueur, des clubs, du parcours, là les fans du green vont se retrouver en terrain connu. C'est une fois la partie commencée que l'exotisme apparaît.

Unreal sur le green

Tout d'abord, si les variations climatiques et horaires sont gérées, on se retrouve tout de suite dans un environnement plus extrême que d'habitude, avec des couchers de soleil d'un rouge sang des plus romantiques. Mais le plus impressionnant, c'est la gestion de la caméra. Au lieu d'une vue quasi unique sur un bonhomme en short capable de pivoter plus ou moins harmonieusement, on dispose d'une liberté de mouvement et de visée à peu près totale. Tout, en fait, est géré par souris ou même par joystick (là, on frôle la vulgarité), et l'on peut faire des zooms avant comme arrêter totalement vertigineux, des virages d'angle à 180 degrés... Tout ce qu'on veut en fait ! Même chose pour le dosage de la force, désormais, en virtuel comme en réel, tout se fera à la force du poignet. En plus, l'utilisation de la 3D supprime les temps de chargement interminables que nous infligeaient même les meilleurs softs du genre. Bon, on a résisté longtemps, mais cette fois, on va peut-être s'y mettre pour de bon au golf ! ■

Rémy Goavec



Vous le savez, quand on teste une simulation de golf, on râle presque systématiquement du manque d'innovation du genre. Ultimate Golf va peut-être changer tout ça et donner un grand coup de vieux aux classiques du genre. C'est pas trop tôt !

Le chant du trou vert

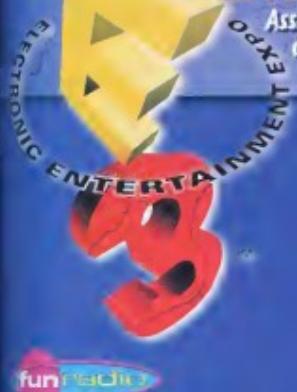
Ultimate Golf

LE RENDEZ-VOUS DE L'ÉTÉ !

LE PLUS GRAND SALON INTERNATIONAL DU JEU VIDÉO

Assistez à la diffusion d'un reportage unique et exclusif sur l'événement de l'année ! L'EB, le plus grand salon international du jeu vidéo.

Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo à venir !



fun radio

En partenariat avec Fun Radio.
Le Salon de l'E3 s'est tenu à
Los Angeles du 13 au 15 mai 99



LE REPORTAGE
EST DIFFUSÉ
PLUSIEURS FOIS
PAR JOUR
DANS TOUS
LES MICROMANIA
À PARTIR
DU 1^{er} JUILLET

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Micromania

Gratuite avec le 1^{er} achat ! De nombreux priviléges avec la Micromania et 5% de remise sur des prix canons !

* S'applique aux achats réalisés dans les magasins de France.

LES MICROMANIA

MICROMANIA ROMEO
Autour de Paris : 57223 Roméo
Téléphone : 01 30 30 01 01

MICROMANIA PLASIER
Autour de Paris : 57270 Plasier
Téléphone : 01 30 30 01 01

MICROMANIA PORTUM DES HALLES
Autour de Paris : 57220 Portum des Halles
Téléphone : 01 30 30 01 02

MICROMANIA DU MONTPARNASS
Autour de Paris : 57270 Montparnasse
Téléphone : 01 30 30 01 03

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Autour de Paris : 57220 Champs-Élysées
Téléphone : 01 30 30 01 04

MICROMANIA INCIS DES BAUHES
Autour de Paris : 57220 Incis des Bauhés
Téléphone : 01 30 30 01 05

MICROMANIA ROME 2
Autour de Paris : 57220 Rome 2
Téléphone : 01 30 30 01 06

SECTION PARISIENNE
Autour de Paris : 57220 Section Parisienne
Téléphone : 01 30 30 01 07

MICROMANIA VILLEURBANNE
Autour de Paris : 57220 Villeurbanne
Téléphone : 01 30 30 01 08

MICROMANIA SAINT-GENIEN
Autour de Paris : 57220 Saint-Genien
Téléphone : 01 30 30 01 09

MICROMANIA LES ULIS 2
Autour de Paris : 57220 Les Ulis 2
Téléphone : 01 30 30 01 10

MICROMANIA EYRY 2
Autour de Paris : 57220 Eyry 2
Téléphone : 01 30 30 01 11

MICROMANIA BERCY 2
C.C. City Carrefour Bercy 2 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 01

MICROMANIA IRISY 2
C.C. City Carrefour Irisy 2 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 02

MICROMANIA RISY 2
C.C. City Carrefour Risy 2 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 03

MICROMANIA LES ARCADES
C.C. City Les Arcades - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 04

MICROMANIA VIVY GRANDE CITE
C.C. City VIVY GRANDE CITE - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 05

MICROMANIA BELLE-EPINE
C.C. City Belle-Epine - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 06

MICROMANIA CITE-UNIVERSITE
C.C. City Cite Universite - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 07

MICROMANIA CITE-UNIVERSITE 2
C.C. City Cite Universite 2 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 08

MICROMANIA CITE-UNIVERSITE 3
C.C. City Cite Universite 3 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 09

MICROMANIA CITE-UNIVERSITE 4
C.C. City Cite Universite 4 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 10

MICROMANIA CITE-UNIVERSITE 5
C.C. City Cite Universite 5 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 11

MICROMANIA CITE-UNIVERSITE 6
C.C. City Cite Universite 6 - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 12

MICROMANIA EOLE
C.C. City Eole - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 13

MICROMANIA ILLKIRCH
C.C. City Illkirch - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 14

MICROMANIA JURASSE
C.C. City Jurassee - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 15

MICROMANIA TORONTO
C.C. City Toronto - 75019 Paris
Téléphone : 01 40 40 01 16

MICROMANIA MONTPELLIER
C.C. City Montpellier - 34000 Montpellier
Téléphone : 04 67 31 16 51

MICROMANIA NANTES
C.C. City Nantes - 44000 Nantes
Téléphone : 02 51 77 99 11

MICROMANIA OCEANS
C.C. City Oceans - 44000 Nantes
Téléphone : 02 51 77 99 12

MICROMANIA METZ SEMOIS
C.C. City Metz - 57000 Metz
Téléphone : 03 87 51 01 01

MICROMANIA REIMS CERNY
C.C. City Reims Cerny - 51100 Reims
Téléphone : 03 26 36 01 01

MICROMANIA LEERS
C.C. City Leers - 59100 Leers
Téléphone : 03 26 36 01 02

MICROMANIA BORDEAUX
C.C. City Bordeaux - 33000 Bordeaux
Téléphone : 05 56 20 01 01

MICROMANIA CHALON-SUR-SAONE
C.C. City Chalon-sur-Saone - 71100 Chalon-sur-Saone
Téléphone : 03 85 31 01 01

MICROMANIA LYON LA-FAUTE-DIEU
C.C. City Lyon La-Fute-Dieu - 69100 Lyon
Téléphone : 04 72 31 01 01

MICROMANIA LYON SAINT-PRIER
C.C. City Lyon Saint-Prier - 69100 Lyon
Téléphone : 04 72 31 01 02

MICROMANIA SAINT-GENIS
C.C. City Saint-Genis - 69220 Saint-Genis
Téléphone : 04 72 31 01 03

MICROMANIA ANNECY
C.C. City Annecy - 74100 Annecy
Téléphone : 04 50 98 77 79

MICROMANIA BEAUNE SAINT-SEVER
C.C. City Beaune Saint-Sever - 21100 Beaune
Téléphone : 03 80 23 01 01

MICROMANIA MULHOUSE
C.C. City Mulhouse - 68100 Mulhouse
Téléphone : 03 68 71 01 01

MICROMANIA GRANGE-VIE
C.C. City Grange-Vie - 68100 Mulhouse
Téléphone : 03 68 71 01 02

MICROMANIA AVIGNON
C.C. City Avignon - 84000 Avignon
Téléphone : 04 32 31 01 01

Micromania : partenaire du 1^{er} Festival International du Jeu Vidéo

Plus de 100 jeux + 3 000 à 17 juillet 1999 - Entrée gratuite - Tel. 08 49 49 35 59
Tous droits réservés. Au fil des années, Micromania a participé à l'édition de Cyber Fête.



Micromania : partenaire du l'émission TESTS
sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis,
samedis et dimanches.



A lors là, pour une fois, on en reste baba. Alors que certaines boîtes mettent trois bonnes années à nous pondre un jeu, Midas (d'où le sous-titre, haha, je suis trop fort !) Interactive Entertainment nous pose une suite en trente minutes... Euh, non, je veux dire en moins d'un an. Sans doute une volonté de faire oublier le précédent opus. Faut dire que ce dernier n'était pas spécialement réussi et que l'arrivée du preux Superbike avait bouté le mécénat hors de nos ludothèques. Pour cette version 2000, pas de véritable révolution. Le jeu nous propose toujours de participer à un championnat de superbike, soit des Motobylettes de 250cc. À l'instar de son concurrent, Castrol Honda Superbike 2000 permet d'approcher le jeu sous l'angle de l'arcade (style Moto Racer), ou sous celui de la simulation pure. Vous pourrez ainsi paramétrier le degré de réalisme en fonction de plusieurs postes : comportement du véhicule, assistant de pilotage, prise en charge de l'usure des pneus, des avaries mécaniques, etc.

L'arsouille de la mort

Au chapitre des nouveautés, Midas nous gratifie d'une dizaine de courses supplémentaires (pour un total de 20). Celles-ci vous permettront de vous vautrer sur circuit (inspiré de tracés réels) mais aussi en ville. Par contre, comme dans le premier opus, la

seule moto disponible sera la RVF-RC45. En contrepartie, les données comportementales provenant directement du team « pro » Honda devraient être hyper poussées. C'est la moindre des choses ! Enfin, Castrol Honda 2000 a évidemment bénéficié d'un ravalement de façade complet : exploitation de toutes les cartes 3D, motion capture pour les pilotes, gestion en temps réel des reflets, etc. Le résultat, bien que correct, reste perfectible mais, c'est l'essentiel, les sensations sont plutôt agréables. Il ne reste plus qu'aux gars de chez Midas de peaufiner leur bébé pendant les semaines qui viennent... ■

Frédéric Dufresne

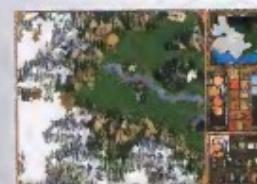


Les pros du pot

Castrol Honda Superbike 2000

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc, ainsi que le hardware PC, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication 05.37 F/min¹

Sans CB ni Chèque



Les Razmoket, *A la Recherche de Reptar*

Uprising Lead and Destroy - Pro Pilot 99 - Virtua Cop

Resident Evil 2 - Star Wars Droids - Telefoot Manager 99

- Imperialism 2 - World of Combat 2000 - Expendable

10 Pin Bowling Fever - *Star Wars, Racer* - Arsenal

Chess Champ - Myth II - Commandos, Le Sens du Devoir

Civilization, Call to Power - Kart Race - Dionakra - O.D.T.

Thunder Offshore - Grand Prix Racing - Football Masters

Formula 1 Racing - Search and Rescue - Requiem

Snowboard Racer - V-Rally Multiplayer - Front de l'Ouest

World Wide Rally - Roller Coaster Tycoon - Hell Copter

Viper Racing - *Star Wars, La Menace Fantôme*

Roland Garros 99 - Rainbow Six, Eagle Watch - Caesar III

- L'Amerzone - Ceremony of Innocence - Sport Car GT

Star Trek Klingon Honor Guard - Toca 2 Touring Cars

Heroes of Might and Magic III - Extreme G2

Close Combat 3, Le Front Russe - Warzone 2100 - Turok 2

Land of Lore 3 - Gex 3D, Enter the Gecko - Test Drive 5

King's Quest Masque d'Eternité - Fighter Squadron Silver

Alpha Century - Corsairs - *l'Entraîneur 3* - Falcon 4.0

3617

SEL

Store En ligne

Portrait

Philippe Ulrich

Paradoxalement, alors que la production ludique de Cryo Interactive n'est pratiquement consacrée qu'au grand public, l'un de ses cofondateurs est un passionné comme il n'en existe plus beaucoup. Il s'appelle Philippe Ulrich et il mérite bien un portrait...

Vers la fin des années 70, Philippe Ulrich commença une carrière de musicien. Il sortit à cette époque un 45 tours intitulé *Message Pirate*. Très intéressé par la musique électronique et tous les bidouillages qui s'y rattachent, il réussit à réunir la somme nécessaire à l'achat d'un des premiers ordinateurs : le ZX-80. C'est alors que Philippe se découvrit une passion pour la programmation et, contournant les performances limitées du ZX-80 en allant puiser directement dans la mémoire de la machine, il développa ses premiers jeux vidéo en 1980 : *Panique* et *Othello*. Il rencontra ensuite Emmanuel Vlot avec qui il crée sa première société : ERE Informatique. Le travail de Philippe consistait alors à développer mais aussi à rechercher des hommes de talent pour sortir leurs jeux sous l'église de ERE Informatique. Ainsi, la rencontre en rencontre (entre autres avec Rémi Herbulot - un autre des fondateurs de Cryo Interactive), Philippe fit prospérer sa société qui édita une centaine de jeux entre 1983 et 1988. Les vieux de la vieille se rappellent certainement de *Macadam Bumper*, *Crafton and Xunk*, etc. En tout cas, tout le monde se souvient de *L'Arche du capitaine Blood* qui fut un succès retentissant en France et également aux États-Unis, où il se plaça premier des ventes. Mais ERE Informatique dut fermer ses portes en 1989. S'en est alors suivi la rencontre avec Jean-Martial Lefranc (dernier des fondateurs de Cryo) qui travaillait à l'époque pour Virgin, société pour laquelle Philippe et ses collègues commencèrent le développement de *Dune*. Ils ne purent l'achever qu'en 1992 après avoir créé Cryo Interactive, structure qui leur permet de récolter l'argent que Virgin leur versait. Le premier jeu vidéo sur CD-ROM de l'histoire (avec *The Seventh Guest*) était né et c'était le début d'une grande saga (Megarace, *Lost*

Eden, etc.). Cryo Interactive a ensuite pris le chemin que nous connaissons mais Philippe n'étant pas un gestionnaire, il avoue laisser la direction à ses deux collègues. Lui s'occupe principalement de dénicher des talents, aussi bien en interne que dans des sociétés indépendantes, sans oublier ses projets personnels : un scénario de jeu vidéo (pour l'instant nommé *The Gift*) et un énorme produit on-line... Aucun doute, Philippe Ulrich est un passionné ! ■

Sébastien Tasserie



Fiche d'identité

Né en 1960 / Domicile : Paris / Date de naissance : 2/10/1961 / Nationalité : Français
 Situation de famille : célibataire, père de famille / Jeux majeurs : révélateurs Dune, Megarace, Lost, Othello, Panique, L'Arche du capitaine Blood, The Gift / Livre préféré : Guerre mondiale intégrale / Passions : La musique, les voitures américaines, les nouvelles technologies.



FANATEC

Site web:

www.fanatec.com

SIMPLIFIEZ

vos JEUX SUR PC

JOUEZ !

NE PERDEZ PLUS
DE TEMPS !

Contrôleurs de jeu

DRIVER DE JEUX
ET ACCESSOIRES
avec MULTIPORT

JUST CLICK AND PLAY !

DESSORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI
SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE !

GRÂCE AU MULTIPORT FANATEC
CONNECTEZ JUSQU'À 4 JOUEURS
BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS,
MANETTES ETC...

LANCÉMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

LE CALIBRAGE ET LA PROGRAMMATION SONT AUTOMATIQUEMENT MÉMORISÉS.

PROGRAMMATION STANDARDISÉE

INTERFACE DE PROGRAMMATION STANDARDISÉE POUR TOUS LES JOYSTICKS, MANETTES,
VOLANTS...

LANCÉMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

REGROUPEMENT DES JEUX PAR THÈMES OU CRÉATION PERSONNELLE.

MANETTES :

L'utilisation des manettes non digitales n'est plus nécessaire. Facile d'utilisation !

Tous les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le jeu est lancé.

Programmez toutes les manettes* de tous les fabricants grâce à l'interface standard.

Programmation des différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même si elles ne sont pas compatibles avec le jeu.

Les boutons peuvent être programmés à partir d'une seule commande ou d'une série de commandes en temps réel.

Toutes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.

Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux. Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.

Totalement compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !

*Une réservation de quelques mois pourraient être nécessaires pour éviter les manettes non plus compatibles. Cependant la programmation automatique et les caractéristiques du jeu fonctionnent avec tout type de manette.

BD BRITISH

Cauchemars victoriens



Des geus de la haute société assassinés à la hache en plein Londres victorien : c'est un bon début ! Lorsqu'en plus les meurtres sont liés à la profanation d'un tombeau viking, c'est encore mieux ! Deux inspecteurs de Scotland Yard et un journaliste mènent donc l'enquête dans ce premier épisode rendement mesuré, habilement découpé et riche en suspense. Spéciale dédicace à Bonin et à son trait personnel et très stylisé. Un album saperlu et crépusculaire donc, chaudement recommandé.

Fog : T.1 le Tombeau Bonin & Seiter Casterman - Env. 80 F.

La Lune et le Roi Soleil

Que se serait-il passé si un jésuite avait ramené un couple de sirènes à la cour de Louis XIV, créant ainsi surprise et stupéfaction ? C'est précisément le sujet de ce roman historique un peu bavard mais original, où l'on découvre une cour maniérée et méfante, et des créatures mythologiques déracinées. Car si certains les pensent intelligentes, d'autres ne voient en elles que des animaux apparentés au porc-épic !

Vonda N. McIntyre - J'ai Lu Millénaires - Env. 90 F.



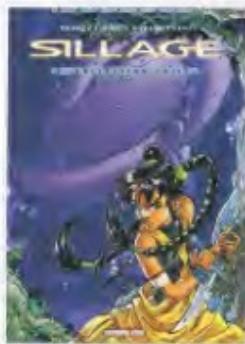
BD SF

La geste stellaire

Ce deuxième tome commence très bien pour les accros de cette série : 7 pages de croquis, un vrai bonheur !

On retrouve donc avec beaucoup de plaisir la jeune et terriblement séduisante Návis, dans ses aventures au sein du convoi stellaire. L'intrigue, teintée d'humour et d'ironie est d'autant plus réussie que les couleurs sont splendides. Chapeau, Sillage.

Sillage T.2 : Collection privée - Morvan/Buchet/Color Twins - Delcourt - Env. 80 F.

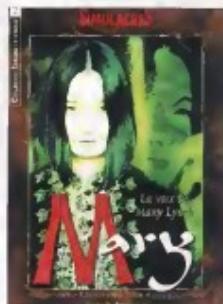


SCÉNARIO

Mary dans tous ses états

Une jeune femme hantée par son propre fantôme ! Une idée originale pour un scénario d'épouvante qui ne l'est pas moins et qui conviendra à tous les jeux de rôle contemporains fantastiques. Idéal pour les initiés (l'intrigue est bien ficelée) comme pour les débutants (un résumé des règles basiques est inclus), Mary est idéal pour faire trembler ses joueurs !

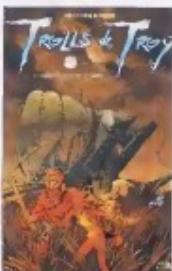
Mary - Éd. Nestivequen - Env. 140 F.



Et 1, et 2, et 3-0 !

On retrouve avec délectation le troll Tétrum et sa fille adoptive, l'humaine Waha, bien décidés à sauver leur peuple du joug des humains. Les gags s'enchaînent aussi vite que les grandes baffles à vous faire décoller la tête, et ce tome comprend un passage qui restera dans les annales de la bande dessinée : un vol de psychédémies. Hilarant !

Arleton/Mourier - Trolls de Troy - T.3 - Éd.Soleil - Env. 80 F.



Petits meurtres entre chats à Hollywood



Plus ciblé, tu meurs ! Cette anthologie regroupe des nouvelles félines policières se déroulant dans le milieu du cinéma. On peut difficilement résister plus de thèmes, surtout sur une quinzaine de textes !

Les chats y sont mêlés à des crimes, motivés par un éventail de sentiments humains : vengeance, amour, haine, méfiance, etc. Les amoureux des chats félins de polars sont donc sommés de se jeter griffes dehors sur ce sacré bouquin !

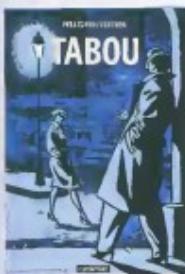
Anthologie - Joëlle Losfeld - Env. 140 F.

Passerelles pour l'infini



BD BIZARRE

Le jeu des mo(r)ts interdits



Les BD en noir et blanc se font rares. Les bonnes encore plus. *Tabou* en fait partie, grâce à un trait sûr et efficace, aussi qu'à un scénario bien ficelé. Cette histoire de quidams qui deviennent assassins sans raison, est effectivement riche en surprises. Inspecteurs adultrés, magiciennes, énigme de Mephistophèles et femmes fatales se croisent dans un tellet tragique, souligné par une pointe de suranaturel. *Tabou* - Pellejero & Zentner - Casterman Env. 70 F.

EXTENSION IN NOMINE SATANIS

Satan m'habite

Joer des anges et des démons, c'est bien, mais l'on ne sait parfois plus à quel saint (sein ?) se vouter. C'est pour cette raison qu'après le *Guide des anges*, voici le *Guide des démons*. Ils sont vénus, ils sont tous là : avec leurs déviances, leur sale caractère, leur humour et leurs farces, dévoilées dans plusieurs nouvelles et aides de jeu. Dommage que les illustrations soient hachées.

Le Guide des démons - Pour La nomine Satanic Siroz - Env. 170 F.

Liber Daemonis

La Légende des Vampires



Une femme disparaît

Il n'a vraiment pas de chance, ce pauvre Gil Saint-André : non seulement sa femme a disparu, non seulement il lui a découvert une jumelle star du porno, mais en plus, ça fait trois tomes qu'il ne vont pas le bout du tunnel ! Très bien scénarisée, cette BD se dévore de bout en bout et bénéficie d'un rythme endiablé. Dommage que les dessins soient assez impersonnels et que la fin nous laisse sur la note ! Vivement la suite !

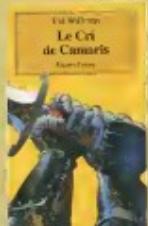
Gil Saint-André : T.3 - Krahen & Vallée - Glénat - Env. 60 F.

BD POLICIERE

Gil Saint-André



Le Cri de Camaris



Le tome 6 des Arcanes des Epées est arrivé. T. Williams nous replonge avec brio dans les aventures de Simop et de ses amis. Si le précédent tome était un ouvrage de transition dans cette histoire de roi des Ombres décidé à régner sur la planète, celui-ci renoue avec le génie et les rebondissements. L'auteur se place désormais à l'égal de Tolkien, Edings ou Jordan. Une nouvelle référence. Tad Williams Rivages/Fantasy Env. 150 F.

Les Chroniques des Crénulaires



Agone, héritier rebelle de la baronne de Rochande, est envoyé par son père parfaire son éducation au mystérieux collège du Souffle-jour. Il espère bien s'échapper vite, sans se douter qu'il met le pied dans un guêpier qui va faire vaciller des empires. Manquant un peu de souffle épique et d'un personnage charismatique, cette saga n'est pas loin de tutoyer les meilleures auteurs américains. Matthieu Gaborit Mémoïs - Env. 110 F.

CINÉMA

Momie soit qui mal y pense



Ah les momies ! Ça faisait bien longtemps qu'elles n'avaient pas hanté les cinémas ! Voilà donc leur grand retour dans ce film invraisemblable mais fort distrayant. Un grand prêtre égyptien maléfiqueusement tiré de son sommeil éternel y règne donc terreur et tragédies, à grands renforts d'effets spéciaux et de scènes choquantes. Jamais sérieux mais toujours efficace, ce bon divertissement réjouira petits et grands.

La Momie - Stephen Sommers - Sorti depuis le 21 juillet - 2h05

Fragments d'un miroir brisé



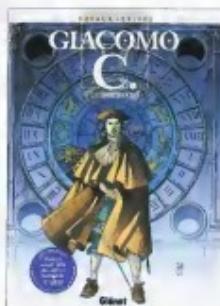
La science-fiction italienne, vous connaissez ? Non, bien sûr : le genre commençait à peine à émerger en Italie. Cette anthologie, forcément inégale, nous permet de faire connaissance avec des auteurs prometteurs sinon géniaux, et de découvrir une S.F. gonflée, plus politique et plus « sexe » que sa sœur anglo-saxonne, et surtout très éloignée des space-operas kitsch des années 60. Plus qu'une curiosité, un vrai voyage.

Valerio Evangelisti - Payot SF - Env. 130 F.

Des tigres et des hommes

Halte là ! Le dernier Calvin & Hobbes est sorti ! Calvin, le petit garçon farceur est plus turbulent que jamais, tandis que Hobbes, son tigre, n'a rien trouvé de mieux que d'envoyer des lettres anonymes ! Toujours aussi drôle, toujours aussi intelligente, toujours aussi fine, cette bande dessinée est décidément irrésistible.

Calvin & Hobbes : Gare au psychopathe à rayures !
Hors Collection - Env. 60 F.



BD GALANTE

Viva Italia !

Attention, revoilà Giacomo C., l'aventurier-séducteur de Venise ! Ce second épisode clôt le *Cycle de l'horloge* de manière inostendable puisque des révélations atteignent le lecteur sur la grande horloge, celle qui était dans le premier volet. Très soigné au niveau graphique comme au niveau du scénario, *Giacomo C.* est une série sacrément endurante.

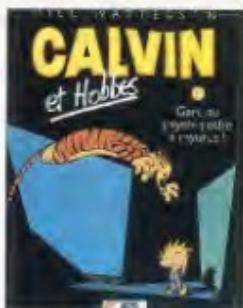
Giacomo C. : L'ombre de la tour - T.10 - Dufaux & Griffon Gélatin - Env. 60 F.

BD SINISTRE

Noir c'est noir

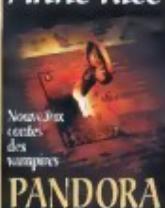
Il ne fait pas bon vivre sur Terre en l'an 10 000 ! Immobile, ravagée, brûlée par le soleil d'un côté et plongée dans la nuit de l'autre, c'est loin d'être un havre de paix. Les humains sont tournés à l'âge de fer, vivant en tribus et survivant à grand peine. En recyclant les ingrédients essentiels de l'*heroic-fantasy* à la Conan, *Nocturnes* nous plonge dans un univers sombre et sans espoir, où la moindre preuve de courage devient héroïque. Convaincant.

Nocturnes - Caza - Delcourt - Env. 80 F.



Pandora

Anne Rice



Incontournable auteur moderne, Anne Rice a dépassé pas mal de grands thèmes fantastiques : les vampires bien sûr, mais aussi les momies, les sorcières... Après un cycle de romans consacrés au célèbre et incroyable Lestat, et un passage par le monde des esprits (Nolton, Le Sorcier de Babylone), la reine des damnés revient à ses veillées amours : les secrètes de sang tourmentés. Mais une fois encore, Anne Rice frappe là où on ne l'attend pas puisqu'elle nous raconte la jeunesse et la métamorphose de Pandora, une jeune fille née sous la Rome antique ! Ainsi du roman historique, bousculé ! Les tableaux sont donc forcément dépayssants, même si une histoire de vampires à cette époque surprend forcément. En dépit de personnages travestis et d'une intrigue originale, il semblerait toutefois qu'Anne Rice commence un peu à s'essouffler. Une petite transfiguration peut-être ?

Anne Rice - Plan - Env. 130 F.

BIENTOT DANS VOS TYMPANS !



Rave 2 eJay™

THE NEXT GENERATION OF MUSIC SOFTWARE



Actuellement

SORTIE NATIONALE SEPTEMBRE 1999.

Rejoignez-nous : <http://www.ejay.com>

PXD
PROFESSIONAL



LA NOUVELLE GENERATION DE LOGICIELS MUSIC-AIR.

FOCUS
LOGICIELS

Sous la plage les manettes

C'est un fait, les jeux deviennent de plus en plus exigeants et beaucoup d'entre eux demandent plus qu'un simple clavier pour pouvoir en profiter à fond les manettes. Ainsi, rien de tel qu'un bon joystick ou un bon volant pour se mettre dans l'ambiance de votre simulateur de vol ou de votre jeu de voitures préféré tout en profitant des douceurs de l'été.

Sidewinder Precision Pro



Genre : joystick

Constructeur : Microsoft

Caractéristiques techniques : 8 boutons programmable, molette des gaz, système de contrôle optique, manche à rotation, existe en version US \$ 8 et port joystick.

Prix : env. 450 francs.

Si l'on n'avait qu'un seul joystick à recommander, ce serait sans conteste celui-là. Le Sidewinder Precision Pro est le digne successeur du Sidewinder 3D, grâce auquel Microsoft avait fait une entrée fracassante sur le marché des contrôleurs de jeu. Le constructeur a gardé l'aspect sobre, solide et agencé de la gamme. La course du manche est souple et progressive ; sa prise en main est aisée, son contrôle optique apportant une grande précision. Le système de rotation a évidemment été conservé, pour émuler un palonnier dans les simulateurs de vol, par exemple. Les boutons sont suffisamment nombreux et intelligemment placés. Le point of view est lui aussi toujours là. ■



Sidewinder Force Feedback PRO



Genre : joystick à retour de force.

Constructeur : Microsoft

Caractéristiques techniques : 8 boutons programmable, molette des gaz, système de contrôle optique, manche à rotation, port joystick, système retour de force par engrenages

Prix : env. 1000 francs

Ce joystick est la copie conforme du Precision Pro, à ceci près qu'il intègre la technologie à retour de force. Leurs qualités sont donc similaires. Le manche est à rotation, l'ergonomie et la précision sont au rendez-vous. Côté retour de force, le Sidewinder utilise un système à engrenages qui vous procurera des sensations extraordinaires. Dans Star Wars Episode I : Racer, par exemple, les effets d'accélération sont sensationnels, le manche à balai vibre différemment selon l'état de votre racer et les échos sont fidèlement restitués. De plus, il jouit d'une compatibilité intégrale et ne fera défaut dans aucun jeu. Bref, si vous avez quelques centaines de francs en trop, n'hésitez pas, ce joystick est vraiment un « must ». ■

Cyborg 3D



Genre : joystick

Constructeur : Sattek

Caractéristiques techniques : 8 boutons programmable, port joystick, molette des gaz, système digital, manche à rotation, adaptable aux gauchers et droitiers.

Prix : env. 450 francs.

Le Cyborg 3D est un joystick digital, ce qui apporte une réduction des temps de réponse conséquente dans les jeux et élimine les problèmes de calibrage. Il surprend tout d'abord par son aspect high-tech assez séduisant. Mais son principal intérêt réside dans sa capacité d'adaptation à l'utilisateur. Que vous soyez droitier ou gaucher, vous pourrez modifier l'emplacement de la molette des gaz, du repose-mains et de la tête du manche, selon vos désirs. Ce point est à souligner, tant les gauchers ont souvent du mal à se procurer un joystick adéquat. Il adopte le manche à balai à rotation avec un point of view, les boutons sont quant à eux suffisamment nombreux et très bien situés. ■



Wingman Force



Genre : joystick à retour de force.

Constructeur : Logitech.

Caractéristiques techniques : 8 boutons, programmable, molette des gaz, connexion port joystick.

Prix : env. 1200 francs.

Ce joystick se distingue de la concurrence par sa forme arrondie surprenante. En plus de ce look un peu perçant de terre, son prix est un peu trop élevé. Malgré tout cela, le Wingman Force est un bon joystick. Son manche est l'un des plus ergonomiques qui soit et il dispose d'une série de boutons bien positionnés. Pour ce qui est «effets» il intègre la technologie à câbles d'acier propre à Logitech. Celle-ci produit des effets très nuancés et bien plus précis que ceux du Sidewinder Force Feedback Pro. Mais ceux-ci sont par contre moins puissants, ou ne peut pas tout avoir, et c'est fort dommage. ■



Wingman Formula Force

Genre : volant à retour de force.

Constructeur : Logitech.

Caractéristiques techniques : 4 boutons, deux leviers de vitesse derrière le volant, pédalier, retour de force par système de câble d'acier, connexion port joystick ou U.S.B.

Prix : env. 1500 francs.



Le Wingman Formula Force est le volant Force Feedback de Logitech. Il utilise le système à câbles en acier qui permet un plus large champ d'effets possible, et une plus grande finesse que le système à engrenages. Son ergonomie a été travaillée avec soin et son aspect assez sobre est très agréable. La course du volant est progressive et les effets retour de force se font très bien ressentir. Les chocs sont rendus différemment selon leur intensité et les vibrations très réalistes. Le Wingman Formula Force intègre aussi tous les composants qui font les bons volants, mis à part le pédalier qui pourra paraître un peu léger pour certains. ■



Race Leader



Genre : volant à retour de force.

Constructeur : Guillermot.

Caractéristiques techniques : 8 boutons programmables, pédalier, connexion port joystick ou U.S.B.

Prix : env. 800 francs.

Le Race Leader est le volant à retour de force le moins cher que l'on puisse trouver. Mais bien sûr cela se ressent sur certains aspects. À commencer par son côté un peu «tac» pas très engageant. Mais mis à part toute considération esthétique, ce volant se défend bien. L'ergonomie n'est pas des meilleures mais tient quand même la route. La course du volant est souple et précise. Le pédalier, quant à lui, respire la solidité, la course des pédales est ample et bien progressive. Les effets, quant à eux, sont d'une force supérieure à la majorité des volants Force Feedback. Ils sont bien violents et leur précision approche ceux du Wheel Force. ■



V4 Force Feedback

Genre : volant à retour de force.

Constructeur : Interact.

Caractéristiques techniques : 8 boutons, pédalier, connexion port joystick.

Prix : env. 1000 francs.



Interact y est allé aussi de son volant à retour de force. Il a adopté la technologie Microsoft. Et cela se fait évidemment bien ressentir, il dépasse même le volant Sidewinder de Microsoft dans la puissance des effets. Enfin un volant qu'il ne faut pas tenir du bout des doigts pour ressentir le moindre effet. Par contre, on ne peut que regretter que cette perfection soit gâchée par l'ergonomie du V4. À commencer par sa hauteur. En effet, si vous faites moins de 1m60, vous verrez votre écran à travers le volant. Et cela même dans la position la plus basse possible. Bref, malgré ses bons effets retour de force, cette ergonomie désastreuse handicape le V4. ■



Sprint



Genre : volant

Constructeur : Thrustmaster.

Caractéristiques techniques : 4 boutons, pédaler, connexion port joystick

Prix : env. 600 francs



Le Sprint de Thrustmaster ne s'encombre pas de fonctionnalités superflues, il ne propose pas de retour de force ni un nombre de boutons incroyable. Bref, c'est la simplicité à l'état pur pour un prix modique. Il comporte quatre boutons assez bien placés et un pédalier de petite taille plutôt agréable. Le volant, d'un aspect sobre, est très fonctionnel et offre une bonne ergonomie. Il intègre le traditionnel levier de vitesses style F1. Sa course est ample et souple et le point neutre facilement localisable. Il dispose de plus d'un système de fixation par pince très pratique. ☺



Force RS



Genre : volant à retour de force

Constructeur : ActiLab.

Caractéristiques techniques : 6 boutons programmables, pédaler, connexion port joystick

Prix : env. 1300 francs

Ce volant a un aspect tellement costaud qu'il rappelle les volants destinés aux consoles. Cette remarque est d'ailleurs aussi valable pour le pédalier, qu'on ne risque pas de casser au premier coup de frein venu. On regrette le levier de vitesses qui aurait mérité une meilleure attache. Pour ce qui est des effets, par contre, le Force RS vous en servira à souhait. Un peu trop même puisque ceux-ci ont plus tendance à vous arracher les bras qu'autre chose. On regrette aussi le manque de retour au centre dans les jeux sans retour de force. Ce point le destine plus à l'arcade qu'à de réelles simulations car il fait preuve d'un manque de précision flagrant. ☺



Genre : volant à retour de force.

Constructeur : Microsoft.

Caractéristiques techniques : 8 boutons programmables, pédaler, connexion port joystick ou U.S.B.

Prix : env. 1300 francs.



Microsoft Wheel Force

Pour beaucoup d'entre nous, le Microsoft Wheel Force est considéré comme le meilleur choix en matière de volant à retour de force. Il présente en effet tous les bons ingrédients qui font les bons volants. Son ergonomie a été travaillée avec soin, l'aspect sobre mais *high-tech* laisse présager de sa solidité. Le volant fait des merveilles aussi bien dans les jeux avec ou sans retour de force du fait de sa technologie digitale. Le pédalier, lui, se place très bien sous les pieds, la course des pédales est précise et progressive. Côté effets, il n'est pas en reste et il dispose de moteurs puissants secouant le volant dans tous les sens. ☺



Freestyle Pro



Genre : gamepad

Constructeur : Microsoft.

Caractéristiques techniques : contrôle à inclinaison par système électronique, 10 boutons programmable, port joystick

Prix : env. 600 francs



Le Freestyle Pro n'est pas un gamepad comme les autres. Il se contrôle en effet par son inclinaison. Il fonctionne grâce à des capteurs qui détectent les mouvements du joueur pour les reproduire dans le jeu. Ainsi dans Motocross Madness (livré avec la manette), vous pilotez votre moto en inclinant la manette à droite ou à gauche. Le déplacement est très progressif et agréable, permettant de bien doser les actions. Il est bien sûr possible d'utiliser le Freestyle Pro comme un gamepad traditionnel. Il intègre aussi une molette des gaz, ce qui est assez inédit dans sa catégorie. Attention toutefois, le maniement du Freestyle Pro est assez intuitif et en déroulera plus d'un au début. ☺



Ultra Racer PC



Genre : gamepad

Constructeur : Interact

Caractéristiques techniques : mini-volant, 4 boutons, connexion sur carte son.

Prix : env. 300 francs

L'Ultra Racer est sorte de gamepad triangulaire intégrant un mini-volant en mousse. Ce dernier peut être tenu par la main gauche ou droite. Sa course est suffisamment ample et souple pour qu'il avale de maniabilité avec un volant normal. Il comporte également quatre boutons relativement bien disposés. Et pour couronner le tout, il est doté d'une manette des gaz sous forme de gâchette, très pratique pour les jeux de course. Et effectivement, que ce soit dans NFS IV ou dans Racer, l'Ultra Racer démontre qu'il n'est pas qu'un gadget et qu'il peut remplacer un joystick ou un volant. Ceux qui n'ont pas la place ou les moyens de s'affirer un volant pourront sans hésiter se reporter sur ce petit bijou.



Wingman Gamepad



Genre : gamepad

Constructeur : Logitech

Caractéristiques techniques : pavé directionnel digital, 9 boutons, programmable, port joystick

Prix : env. 200 francs

Dans un style plus simple que le Freestyle Pro mais tout aussi efficace, on trouve le Wingman Gamepad. Il se distingue par sa forme élancée et une très bonne ergonomie. Il se tient bien dans les mains et tous ses boutons sont très bien placés et accessibles. Toutefois, leur concentration pourra gêner ceux qui ont de trop gros doigts. Il intègre également deux gâchettes à l'avant et son pavé directionnel comporte huit directions. Son système digital permet de passer entre le calibrage et offre une grande précision. Bref, si l'on ajoute un prix attractif, ce pad est excellent.



Formula Force

Genre : volant à retour de force

Constructeur : Thrustmaster

Caractéristiques techniques : 4 boutons, pédalier, connexion port joystick

Prix : env. 1500 francs



On pourrait penser que pour son volant à retour de force Thrustmaster aurait repris les mêmes principes adoptés par le Sprint (simplicité et efficacité). Ce n'est malheureusement pas le cas. Sa précision laisse à désirer et le retour au centre est tellement approximatif qu'on a du mal à rouler droit. Côté effets, ce n'est pas mieux puisque ceux-ci semblent survenir quand bon leur semble. Cela rappelle un peu le temps où le Direct Input n'existant pas et où on observait des temps de latence de plusieurs secondes dans les effets. Enfin, pour clore un tableau peu brillant, ce volant est trop cher.



Modèle	Constructeur	Connexion	Tecnologie	Prix	Note
Sidewinder Precision Pro	Microsoft	U.S.B., port joystick	Optique	env. 450 F	★★★★★
Sidewinder Force Feedback Pro	Microsoft	U.S.B., port joystick	Optique	env. 1000 F	★★★★★
Cyborg 3D	Satek	Port joystick	Digital/ analogique	env. 450 F	★★★★★
Wingman Force	Logitech	Port joystick	Digital	env. 1200 F	★★★★★
Wingman Formula Force	Logitech	U.S.B., port joystick	Digital	env. 1500 F	★★★★★
V4 Force Feedback	Interact	Port joystick	Analogique	env. 1000 F	★★★★★
Race Leader	Guillemot	Port joystick	Analogique	env. 800 F	★★★★★
Microsoft Wheel Force	Microsoft	U.S.B., port joystick	Optique	env. 1300 F	★★★★★
Force RS	Act. Labs	Port joystick	Analogique	env. 1300 F	★★★★★
Sprint	Thrustmaster	Port joystick	Analogique	env. 500 F	★★★★★
Freestyle Pro	Microsoft	U.S.B., port joystick	Senseurs de mouvements	env. 600 F	★★★★★
Wingman gamepad	Logitech	Port joystick	Digital	env. 200 F	★★★★★
Ultra Racer PC	Interact	Port joystick	Digital	env. 300 F	★★★★★
Formula Force	Thrustmaster	Port joystick	Analogique	env. 1500 F	★★★★★

Le langage de la 3D

Lorsqu'on vous parle des dernières cartes graphiques à la mode, les termes techniques plus ou moins complexes s'enchaînent... mais que signifient-ils vraiment ?

Bump Mapping, Gouraud Shading, Z-Buffering, Couleurs 32 bits, Bilinear, Trilinear, Anisotropic Filtering... STOP ! Dans le domaine de la 3D, les termes techniques se suivent et ne se ressemblent pas. Il faut dire que pour arriver au but final, une scène 3D réaliste, chacun a sa part de travail. Toutes les cartes 3D

n'effectuent pas toujours les effets correctement, c'est pourquoi on utilise souvent ces termes lors des tests de cartes graphiques 2D/3D. Entre le G400 qui effectue l'*Environnement Bump Mapping*, le 3dfx Voodoo 3 qui ne supporte pas le rendu 32 bits et le TNT 2 qui est très à l'aise avec le *Multi-texturing*... Ces termes sont devenus

tellement familiers pour nous qu'on oublie parfois de préciser leur signification, qui n'est pas toujours évidente. D'où l'idée de vous faire un énorme lexique sur les termes techniques et les effets 3D, screenshots à l'appui, histoire de comprendre un peu mieux ce qui fait la beauté des jeux 3D passés, présents et à venir ! ☺

Alpha Blending

L'effet de transparence est l'un des éléments-clés du réalisme. On peut, grâce à lui, simuler une fenêtre ou encore de l'eau. Pour ce faire, chaque point d'une texture est défini par quatre valeurs, R.G.B.A., c'est-à-dire Rouge, Vert, Bleu et Alpha. Cette dernière valeur définit le degré de transparence de la texture. Si on utilise des textures 16 bits, on aura le droit à 4 bits par valeur, soit 16 nuances pour la transparence. C'est pourquoi une gestion des transparencies optimale est obtenue en mode 32 bits, qui permet de disposer de 256 valeurs de transparence pour chaque point de la texture. ☺



Antialiasing

L'*Antialiasing* a pour but d'éviter l'effet d'escalier que l'on rencontre parfois au bord de polygones constituant un objet. Pour ce faire, la carte 3D va lisser les transitions en ajoutant des pixels de couleur intermédiaire, c'est ce qu'on appelle le *Edge Antialiasing*.



Plus complexe, le *Full Scene Antialiasing* permet d'améliorer encore le rendu. L'image est calculée en intérieur dans une résolution supérieure à celle qui sera affichée, et est ensuite réduite lors de la phase finale, ce qui permet de gagner en qualité. Malheureusement, cette opération demande beaucoup de puissance. ☺



Anisotropic Filtering

Le *Bilinear Filtering*, s'il donne un résultat correct, n'est pas parfait dans toutes les situations. En effet, dans beaucoup de cas, il faudrait pouvoir appliquer un filtre plus ou moins prononcé horizontalement ou verticalement. Dans un couloir, par

exemple, le filtrage devrait s'effectuer plus sur la verticale que l'horizontale. Ceci est possible en utilisant l'*Anisotropic Filtering*, qui prend en compte la profondeur. Seul problème, cet effet est trop gourmand en puissance de calcul par rapport au maigre gain visuel qu'il apporte, c'est pourquoi il n'est pas utilisé dans les applications 3D actuelles. ☺

Bilinear Filtering



Les textures sont comme nous l'avons vu au format *bitmap*. En *bitmap*, chaque image est définie point par point. Lorsque l'on grossit cette texture, on grossit ces points, qui vont donc devenir des carreaux si on s'approche de la texture. On a vu plus loin que lorsqu'on utilise le *Bilinear Filtering*, la carte 3D va mélanger la couleur de chaque pixel avec celle des quatre pixels adjacents, ce qui permet d'effectuer des transitions douces et d'éviter cet effet de bloc, afin d'avoir l'apparence d'une texture uniforme. C'est cet effet qui nous a fait faire tous craquer, il y a quelque temps, pour une 3dfx Voodoo 1... ■

Bump Mapping



Le *Bump Mapping* permet de créer du relief sur un objet, en jouant simplement sur la réflexion de la lumière. Il n'est donc pas nécessaire de créer de nouveaux polygones, ce qui permet de ne pas surcharger le processeur central. Il existe deux formes de *Bump Mapping* : *Emboss* et *Environment*. La première (la plus simple) est utilisable sur la plupart des cartes graphiques, alors que la seconde, plus précise car permettant de définir un niveau de *Bump* pour chaque pixel, n'est supportée que par le processeur graphique G400 de Matrox. L'*Environment Bump* permet également de créer des effets tels que des vagues sur l'eau. ■



Compression de textures

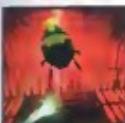


Malgré toutes les méthodes de filtrage utilisées, on ne peut pas arriver à un rendu photo réaliste, si à la base on n'utilise pas des textures de très haute résolution. Or, l'utilisation de telles textures demande beaucoup de mémoire vidéo. C'est pourquoi S3 a mis au point une méthode de compression de textures à la volée, le S3TC, qui permet de compresser les textures avec un ratio de 16 sans dégradation notable de qualité. Peu de cartes et de jeux supportent cette fonction, qui s'avère pourtant être l'une des plus prometteuses... Vivement la fin de l'année et une avalanche de jeux S3TC ! ■

Correction de perspective



Quand on applique une texture 2D *bump* sur un objet 3D, il faut que la carte graphique effectue une correction de perspective sur cette texture selon son éloignement par rapport au premier plan. Sans cette correction de perspective, la scène 3D perdrait une grande partie de son attrait, la texture n'étant pas réduite au fur et à mesure de son éloignement. Si cette fonction n'était pas effectuée correctement par certaines des premières cartes graphiques dites 3D, ce n'est plus le cas à l'heure actuelle, toutes les cartes effectuant cette fonction sans problèmes. ■



Couleurs 32 bits



Jusqu'à présent, on utilisait un affichage 16 bits. Les textures étaient stockées en 16 bits, soit 4 bits (d'où 16 valeurs possibles) pour chaque donnée (rouge, vert, bleu et transparence). Une fois l'image encodée, elle est affichée, là encore, en 16 bits, ce qui représente une palette de 65 536 couleurs. Malheureusement, en 16 bits, le rendu n'est pas parfait lorsqu'on utilise un dégradé important d'une même couleur ou des effets de transparence. On utilise le mode 32 bits, qui permet d'utiliser des textures 32 bits (256 valeurs pour chaque donnée) et d'afficher l'image finale avec une palette de 4 milliards de couleurs. ■

Environment Mapping

Pour accroître encore le réalisme, pourquoi ne pas pouvoir refléter sur un objet l'univers qui l'entoure ? On peut obtenir cet effet via une technique appelée *Environment Mapping*. Une deuxième texture reflétant le monde extérieur est appliquée sur l'objet, ce qui permet de donner plus de réalisme à une vitre de voiture arrière, dans une simulation automobile par exemple. Les nuages défileront ainsi sur la vitre, comme « pour de vrai ». Cet effet peut également être appliqué à toute la carrosserie, comme c'est le cas dans NFS III ou IV. L'effet demande un peu de temps machine... mais le résultat en vaut la peine ! ☺



Fogging

Dans beaucoup de jeux, lorsqu'un objet est trop éloigné du premier plan, et qu'il arrive à une distance x (profondeur) donnée, il n'est plus affiché. Cette disposition peut apparaître comme brusque, c'est pourquoi on utilise une méthode appelée *Fogging*, qui crée une sorte de brume dans laquelle les objets lointains se fondent. Certains jeux vont plus loin et abusent de cet effet afin de n'afficher que les objets très proches et de gagner ainsi en temps de calcul. Pour encore plus de réalisme, cette brume peut être volumétrique (*Volumetric Fog*), comme c'est le cas dans Quake III de ID Software. ☺



Lens Flare

Lorsque vous regardez le soleil au travers d'une vitre ou de simples lunettes, vous ne voyez plus un point lumineux mais une succession de taches lumineuses dans la direction de la source. Dans les jeux, et notamment les simulations de vol et les simulations automobiles, on simule cet effet avec le *Lens Flare*. Malheureusement, les programmeurs usent et abusent de cet effet, si bien qu'il devient complètement irréaliste du fait de son exagération... à tel point qu'on en vient à le désactiver dans certains jeux tellement l'effet peut être gênant. ☺



Mip Mapping

Lorsqu'on s'approche d'un objet, il devient disgracieux sans *Bilinear Filtering*... mais il le devient également lorsqu'on s'en éloigne. En effet, il faut alors réduire la taille de la texture de plus en plus, et au bout d'un moment, un scintillement désagréable apparaît sur les objets lointains. Pour éviter ce problème, chaque texture est stockée sous plusieurs tailles appelées *Mip Maps*, 64x 64 pixels, 32x 32 pixels et 16x 16 pixels par exemple. Cet effet n'est quasiment pas visible sur les screenshots... un scintillement étant difficile à reproduire sur une image fixe ! ☺



Multitexturing

Pour obtenir un rendu encore plus réaliste, on applique plusieurs textures (deux en général) sur un seul polygone. En théorie, il faudra donc deux fois plus de temps pour calculer la scène 3D. Heureusement, les dernières cartes 3D disposent de deux unités de Texture qui peuvent travailler simultanément. L'application de deux textures sur un pixel se fera donc en un seul cycle d'horloge. Certains jeux tels que Unreal utilisent toutefois jusqu'à cinq textures en même temps. ☺



L'ombrage



Dans un souci de réalisme poussé à l'extrême, il est possible d'attribuer une ombre à un objet, comme dans la réalité. Il existe plusieurs méthodes. La première, bête et simple, consiste à placer une ombre sous l'objet... sans tenir compte des différentes sources de lumière. Plus réaliste, une ombre volumétrique tiendra compte des sources de lumière, et apportera donc, en plus du réalisme, des informations utiles pour le joueur. Dans *Quake III* tel que *Unreal*, gérant les ombres volumétriques, il est possible de repérer un ennemi uniquement avec son ombre volumétrique ! ☺



Le Shading



La valeur de la couleur d'un polygone dépend bien sûr de son ombrage. Il existe trois méthodes à l'heure actuelle. Le *Flat Shading* est la méthode la plus simple, puisqu'on associe une seule valeur de couleur à chaque polygone. Mais avec cette méthode, les facettes formant un objet sont nettement visibles. C'est pourquoi on utilise généralement le *Gouraud Shading*. Une valeur de couleur est attribuée à chaque sommet du polygone, et à partir de là, on calcule le reste des points du polygone via interpolation. L'objet paraît lisse. Plus gourmand en puissance, le *Phong Shading* permet d'attribuer pour chaque point une valeur de couleur. ☺



Texturage

Lorsqu'il est créé, un objet 3D n'est constitué que de quelques polygones, dotés chacun d'une couleur unie. Afin de donner un aspect plus réaliste à ces objets, on applique donc des textures sur ces polygones (texturage). En fait, il s'agit d'appliquer une simple image 2D, la texture, sur l'objet 3D. On peut ainsi donner à un simple cube l'aspect d'un immeuble en lui appliquant une texture ayant l'apparence d'un mur agrémenté de fenêtres, ou donner à une surface plane l'apparence d'une pelouse en dupliquant sur la totalité de la surface un simple carreau d'herbe (virtuel). ☺



Trilinear Filtering

Le problème du *Mip Mapping*, c'est que lorsque la carte va basculer d'un *Mip Map* à un autre, cela se fera brusquement, d'où un léger flash. Pour éviter ce problème, on utilise le *Trilinear Filtering*. Cette méthode de filtrage fonctionne un peu comme le *Bilinear*, à ceci près qu'il mélange les textures de chaque pixel aux quatre pixels adjacents, mais aussi aux quatre pixels adjacents sur le *Mip Map* de plus petite taille, d'où des transitions de *Mip Map* en *Mip Map* plus douces. Les dernières cartes 3D effectuent désormais cet effet sans perte notable de rapidité, ce qui n'était pas le cas avant. ☺



Z-Buffer 32 bits



Le *Z-Buffer* est un espace mémoire dans lequel est stockée la valeur de profondeur (*Z*) de chaque pixel. C'est grâce à cette valeur que l'on va pouvoir définir quel objet sera ou ne sera pas affiché à l'écran. Dans la plupart des jeux, on utilise un *Z-Buffer* de 16 bits, soit 65 536 valeurs de profondeur possibles par pixel. Toutefois, pour une qualité optimale, un *Z-Buffer* de 32 bits sera plus adapté. Dans *Quake III* par exemple, avec un *Z-Buffer* 16 bits, il arrive parfois qu'une source de lumière éloignée apparaisse/disparaisse selon que l'œil bouge de quelques centimètres, alors qu'elle est toujours présente en 32 bits. ☺

M multiplayer

La nuit des héros



Développé par Simutronics Corporation (anciennement spécialisé dans la création de MUDs textuels), Heroes Journey est un jeu de rôle en ligne se déroulant dans un monde médiéval-fantastique. Le jeu ne se jouera pas en vue subjective et vous verrez votre personnage que du dessus mais vous pourrez zoomer et faire tourner la caméra dans tous les sens. Vous aurez l'opportunité de vous balader dans des villes (avec des personnes joueurs, d'autres non joueurs, des poules, des chevaux, etc.) et de



pénétrer dans des bâtiments, le toit s'effaçant alors pour vous donner une vue confortable de l'intérieur de la maison. Lorsque vous vous joindrez à un groupe, votre personnage suivra automatiquement son chef. Libre à vous de reprendre le contrôle de votre personnage à tout moment (une flèche vous indiquera le chemin à suivre pour retrouver votre leader). Histoire de vous faire baver un peu (le bêta-test du jeu n'est prévu que pour l'année prochaine), vous aurez la possibilité de combattre mais aussi de chasser des dragons afin de pouvoir les chevaucher... Euh, vous en avez encore un peu au coté de la bouche ! <http://www.hjvault.com/> ■

Publicité à point

Que se passe-t-il lorsqu'une société qui gère les banderoles publicitaires de plusieurs milliers de sites internet achète une entreprise gérant les bases de données d'informations sur des millions de consommateurs ? Eh bien les Américains vont bientôt le savoir puisque c'est exactement ce qui vient de se passer, Doubleclick ayant racheté Abacus Direct (oui, ça ne vous dit peut-être pas grand-chose...). Doubleclick va donc connaître les habitudes d'achat par correspondance de millions d'Américains et ainsi pouvoir afficher les bannières de publicité sur les bonnes pages Web. En d'autres termes, des publicités qui s'adressent aux bonnes personnes et au bon moment. Le principe ne semble pas être apprécié par les défenseurs de la vie privée... ■

Adieu mon avatar



Le bêta-test de Asheron's Call, le jeu de rôle de Microsoft exclusivement on-line, vient de faire l'objet d'un massacre à grande échelle. En effet, la mise à jour de la version bêta signifiant la mort des personnages actuels, les joueurs se sont donné rendez-vous dans le bois de Glenden pour une cérémonie funéraire close par un message fatidique : serveur arrêté ! Qui a parié de confusion entre le réel et l'imaginaire ? ■

Nexus qui ?



Basé sur la mythologie asiatique, Nexus le royaume des vents est un jeu de rôle on-line francophone tout ce qu'il y a de plus classique. Vous devrez explorer un immense monde magique en 2D recelant des centaines de créatures

et d'objets et gagner des points d'expérience afin d'escalader la hiérarchie des guerriers. De nombreuses quêtes ne pourront se résoudre qu'en groupe, les qualités des uns corrigeant les défauts des autres. L'autre point très important est la convivialité du jeu. Disposant d'un système de communication original, Nexus permettra même de réagir grâce à des émotions. Il sera également possible pour deux avatars de se marier, cette union leur donnant des pouvoirs spéciaux. Pour en savoir plus : <http://www.legende.net> ■





La ronde des noms

C'est le troisième nom que l'équipe VBDdesigns donne à son futur bébé. Après Mordor 2 et Infinie Worlds, il prend à présent le nom de **Demise**. Pour ceux qui ne sont pas encore au courant, Demise est un jeu exclusivement *on-line* à mi-chemin entre Everquest, Diablo et Dungeon Master. Everquest, pour son univers en 3D haute qualité et son mode Coopération entre les joueurs. Diablo, pour son type de connexion (les serveurs ne supportent que 16 joueurs maximum) et le défi « on se refait le donjon une centième fois » (sauf que là, il existe plus de 30 donjons). Dungeon Master, pour le type d'interface et puis parce qu'au fond, c'est un des ancêtres des MUDs. Bref, plus de

500 monstres et objets magiques reposent au fond d'endroits obscurs que vous devrez explorer. Concernant les joueurs, il sera possible de choisir parmi neuf races (dont les curieux Yeti, Satyr et Géant), plus de 10 guerriers (paladin, sorcier, voleur, etc.) et bien sûr entre les trois alignements de base : bon, neutre et méchant. Allez jeter un oeil, le bêta-test est ouvert à tout le monde : www.vbdesigns.com/demise/testingpage.shtml ■

PC GAMER

<http://membres.tripod.fr/pcgamer/index.html>

SALLE RÉSEAU

21 ordinateurs

OUVERTURE
À NÎMES

D'UNE SALLE PC GAMER
2, RUE NATIONALE
04 66 76 27 85
du Lundi au Sam.
10h30 à 1h du mat.

<http://membres.tripod.fr/pcgamer/index.html>

CONNEXION
CÂBLE INTERNET

- Jeux vidéos :
- Neufs et Occasions
- Imports US
- Achat - Vente Echange

20 à 30%
de l'heure

1 jeu acheté = 1 heure
de réseau offerte

17, rue de Jussieu - 75005 Paris - Tél. : 01 45 87 03 49
Du lundi au vendredi de 10h à 24h • Jours Fériés : de 14h à 24h

multiplayer

Firearms



Rustic Event



Après avoir sévi pour Quake II, les Mods (modifications en anglais), ces add-on gratuits et Multijoueur, commencent à s'attaquer à Half-Life. Même si la liste semble longue, il y a de grandes chances pour qu'un tiers des projets ne voit jamais le jour. Ils sont en effet développés par des amateurs qui ne peuvent pas toujours faire face aux impératifs du développement. Sélection des plus prometteuses et/ou bizarres...

Moteur... Action !

Action Half-Life est une adaptation de Action Quake II. Il proposera une gestion plus réaliste des dégâts puisque deux ou trois balles suffiront pour dézinguer quelqu'un, tandis qu'une balle dans la tête tuera sur le coup. Les blessures saigneront et feront perdre des points jusqu'à ce qu'elles soient bandées. Peu de chances de s'en sortir avec une balle

C'était prévu : Half-Life déchaîne les fans sur le Net ! Après un Team Fortress Classique très officiel, de nombreux Mods (modifications du jeu) sont attendus. Au programme : une lutte antiterroriste, une gestion du Karma, etc.

Ça s'annonce chaud !

dans la jambe, puisqu'elle fera boiter. De nouvelles armes seront au programme, avec une majorité d'armes de poing qu'il faudra penser à recharger.
<http://ahl.action-web.net/>

Une balle dans la tête

Firearms pousse la gestion des dégâts encore plus loin puisqu'on pourra aussi devenir aveugle d'un œil ou même sourd ! Mais Firearms sera surtout l'un des seuls Mods à proposer 10 nouveaux niveaux Solo qui géreront bien sûr ces nouvelles règles.
<http://www.planethalf-life.com/firearms/>

Liberz nos camarades !

Counter-Strike est déjà sorti (et dispo sur le CD) et propose une lutte antiterroriste à la Rainbow Six : on y libère des otages (à ramener d'un point à un autre), on y assassine des cibles, etc. Au programme : de nouvelles armes (comme le fusil de



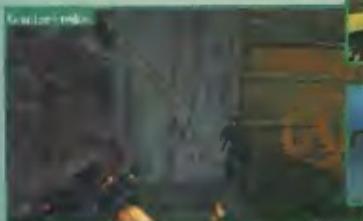
Sherman Project



Dogs of War

À la Mods de chez nous

Half-Life



sniper Sig SSG 3000) et un système de jeu découpé en rounds de 8 minutes, au terme desquels des points sont alloués selon les actions. Ils permettent de s'acheter de nouvelles armes et munitions. Six cartes sont déjà disponibles.

<http://www.planethalflife.com/counterstrike/>

ZonZon

Jailbreak est aussi un Mod disponible (la démo est sur le CD). Les règles sont simples et originales puisque les bases des deux équipes disposent d'une prison. Toute personne abattue y est placée automatiquement et reste susceptible d'être délivrée. Une fois que toute une équipe est en prison, elle est exécutée et l'équipe adverse marque.

<http://www.planethalflife.com/jailbreak/>

Mérité virtuelle

The Matrix est un Mod développé par une équipe française, et bien sûr inspiré du film. L'essentiel du Mod sera Solo, suivra la trame du film, comportera beaucoup de niveaux courts et se déroulera en ville. En Multijoueur, on nous annonce un jeu d'équipe avec d'un côté, les rebelles et de l'autre, les hommes en noir. La gestion des dégâts sera réaliste avec en plus quelques secondes d'étourdissement après encasement.

<http://www.thundermag.com/halflife/matrix>

Il faut frapper le soldat Ryan

Dogs of war s'annonce encore plus ambitieux que les autres puisqu'il proposera 12 classes de personnages, pas moins de 35 armes différentes et un système de missions s'enchaînant logiquement



The Opera

(prendre une position dans un niveau, la défendre dans le suivant, etc.). Le thème est guerrier : Seconde Guerre mondiale et Vietnam. On disposera d'un support aérien et d'une dizaine de véhicules à conduire ! Ben s'ils y arrivent, chapeau !

<http://sanchez.hypermart.net/>

Uncle Sam contre les hommes-pizzas

Echelon Level Event semble assez fantaisiste puisqu'on y jouera des cyborgs japonais qui affronteront des GI's américains mutants ! Neuf classes avec caractéristiques spéciales et armes assez particulières sont prévues : épées, blasters, griffes en acier, Katana ou canon à glace !

<http://www.half-life.net/ele/>

L'attaque des amibes tueuses

Karma occupera une place bien à part puisque le but du jeu sera de faire dégringoler les points de karma des autres et faire grimper les siens. Plus on perd, plus on descend sur l'échelle de l'évolution : en clair, on passe d'une classe à l'autre même si tout le monde démarre humain. On pourra donc devenir amibe, singe, humain, exosquelette et super héros. Il y aura du deathmatch, du jeu d'équipe et même des missions Multijoueur.

<http://www.contaminated.net/deadsoft/>

Luc-Santiago Rodriguez

Les autres Mods en développement

The Russian Front

<http://www.planethalflife.com/borderline/>

Sherman Project

<http://www.planethalflife.com/sherman/>

The Opera

<http://www.half-life.net/opa/index.shtml>

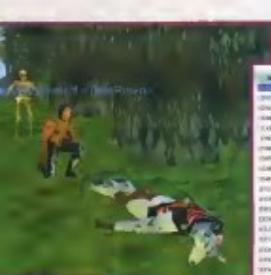
Site Half-Life complet et en français

<http://www.thundermag.com/halflife/>

multiplayer

Descriptions

Bald Eagle	\$3,000.00
Black Bear	\$50.00
Blacktail Deer	\$3,166.69



Avec Ultima Online, on avait en les prémisses d'un commerce du virtuel. Logiquement, cette pratique s'est étendue avec Everquest. Et elle explose depuis quelques semaines avec Ebay. Mais Ebay, c'est quoi ? Comment ça marche ? C'est par ici que ça se passe...



Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parler, Ebay est un site de vente aux enchères américain assez traditionnel. Mais depuis Ultima Online, certains joueurs ont eu une idée toute bête et qui rapporte bien : vendre sur ce site leurs possessions virtuelles. De par le succès de Everquest, on se retrouve avec plus de 200 ventes aux enchères permanentes... Le principe est très simple. Vous êtes un joueur de Everquest et vous commencez à avoir un personnage assez balézé. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous vendez directement votre compte, soit vous avez des facilités pour faire de l'argent (vous êtes forgeron par exemple) et vous vendez vos bénéfices sur Ebay. Vendre de l'argent virtuel contre de la monnaie bien réelle... C'est pas général ça ! Pour ce faire, il vous suffit de vous enregistrer sur Ebay, gratuitement bien sûr, et vous êtes paré pour vendre ou acheter. À chaque vente que vous engagez, vous payez une petite commission de presque rien (quelque chose comme 0,5 \$). Cela fait, vous décidez de la durée des enchères (dix jours maximum) et c'est parti. Vous n'avez plus qu'à jeter un coup d'œil de temps en temps pour voir comment la transaction progresse. Dès que la vente est finie, Ebay prend une autre commission dépendant du prix auquel s'est vendu votre produit (de 1,25 à 5 %). Mais attention, Ebay dégagé toute responsabilité en cas d'arnaques. C'est-à-dire que le site se contente de vous mettre en relation avec d'autres personnes mais ne joue aucunement le rôle d'intermédiaire lors des ventes. A vous d'être prudent et de finaliser votre vente lorsque vous avez reçu l'argent promis. Ainsi, le meilleur conseil que je puisse vous donner est de ne pas acheter... Contentez-vous de vendre ! Juste pour vous donner un exemple, un compte Everquest contenant entre autres un ranger niveau 38 s'est vendu à plus de 3 000\$ (environ 18 000 francs I). Certains en ont presque fait un métier... Quelques puristes trouveraient cela scandaleux mais après tout, chacun est libre, non ? Et puis un petit bénéfice de temps en temps n'est pas de refus. Quoi qu'il en soit, soyez très prudent ! ■

Loïc Claveau
<http://www.ebay.com/>

Commerce virtuel

Ebay

QUIDES
INTUICES
SOLUTIONS
VIE INTIME
MUSIQUE
AMIS DÉÇUS
VIE ENVOIERS
DÉSIRÉS
MÉTIERS SECRÈTES
MÉTIERS RÉVÉLÉS
TOUTES LES MÉTIERS
MÉTIERS CULTIVÉS
MÉTIERS RÉGULIERS
MÉTIERS PRÉFÉRÉS
PROJETS COMBÉS
LE MONDE VRAI
LE MONDE EN FAKE
LE MONDE DÉCHIRÉ
LE MONDE DÉCHIRÉ
DÉSIRÉS DÉMANDENT
DÉSIRÉS TOUTES LES MÉTIERS
DÉSIRÉS DÉMANDENT
DÉSIRÉS DÉMANDENT

CADEAUX !

• 100 TIPS DE COMO A GANHAR DINHEIRO
• 100 TIPS OU Dicas
• 100 TIPS
• 100 REGRAS DE
SOS E PEGUELEI
• 100 REGRAS • Um
100 DND HAITI DE
LALI • 1000F DE
D'ACHATES FRANC
• 100 FORMULAS AL
MUN DE CONVERS
• 1000ZI HI COOD
• 100 ANO TOU
TE • 100 INTELLIG
100 FRIENDS
• 1000 PARK • 2
1000 SORTE...

ECUJ:PAUSE

NOUVELLE DE DÉMOCRATIE
D'UNE VILLE,
ET LAISSEZ-VOUS RÉPONDRE VRAI
OU FAUX ?
— NOUVEAU
PROBLÈME, ET
QUELQUES-UNES
DE SES RÉPONSES.
— TOUTES
LES RÉPONSES
SONT FAUX.

8 11

FOCUS-PLANS

MAN OF THE MONTH
JULY 1965
JOHN L. CANNON
PRESIDENT OF THE
FBI TIPS VOLUME
MANAGEMENT TEAM
DEPARTMENT OF JUSTICE
WASHINGTON, D.C.
MAN OF THE MONTH
JULY 1965
JOHN L. CANNON
PRESIDENT OF THE
FBI TIPS VOLUME



1

 NOUS N'AVONS PAS ENCORE TROUVÉ LE CODE "LARA DANS VOTRE SALON". DÉSOLÉ.



TIPS®

L'anti-galère jeux vidéo !

L'anti-galerie jeu.
EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINTEL OU
TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS,
PLANS, CODES ACTION REPLAY ET AUTRES JEUX TOUS LES JEUX,
MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE A JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE
PC - MAC - CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

3617 TIPS 3615 TIPS 0836688477

L'antiquaire par FAX ou COURRIER

L'anti-galéine par MINITEL

L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8177-6717)

Star Wars Episode 1

Racer

À FOND LES NODULES

Cedrie le disait dans son test, on n'aura peut-être pas *La Menace fantôme* avant deux mois, mais on va leur montrer à ces maudits Ricains qui sont les meilleurs pilotes de la galaxie (sacré Cedrie !). On est les champions du monde, oui ou non ?

Et en plus, ça n'est vraiment pas difficile ! En fait, pour établir l'incontestable supériorité des Français en course de pod-like et accessoirement à quel point la Force est avec nous, il suffit pratiquement d'acquérir Racer et c'est bon ! Je m'explique. Pilote généralement assez médiocre, du moins quand des roues, un volant et du bitume sont impliqués dans l'affaire, j'ai tout bonnement été à peu près tous mes adversaires à Racer ! Je dis « à peu près » parce que, malgré de bol, trois minutes avant d'écrire ceci, une Allemande vient de me faire bouffer la poussière, ou plutôt la glace, sur le circuit de Ando Prime. En tout cas, du côté des Américains, soit à peu près 90 % des joueurs, je ne sais pas quel public LucasArts avait ciblé, mais quelle bande de bras cassés ! C'est bien simple, j'ai tout gagné ! Il faudra que je me renseigne sur la moyenne d'âge, c'est peut-être 6 ans et demi... Quoi qu'il en soit, ça ne gâche en rien le plaisir du jeu, et en plus ça flotte notre ego. Très sympa en Solo, Racer prend sa véritable dimension en Multijoueur. L'intelligence artificielle est ce qu'elle est, mais non de tel qu'un cerveau humain pour les coups tordus, les queues de poisson et autres tentatives d'envoyer dans le décor pour le compte.

Mal de gorge

Bien plus que les meilleurs softs de voitures, Racer est vraiment fait pour ça, avec ses couloirs étroits, ses virages improbables en épingle à cheveux et ses rampes à franchir d'un bord. Encore faut-il bien sûr choisir la bonne carte. La meilleure pour s'entraîner est sans conteste Mon Gaza. Sans être trop ardue, elle



offre à peu près tous les pièges auxquels on risque de se retrouver confronté par la suite. Elle semble en outre être la préférée de ces fous blancs de joueurs. Je dis « fous blancs », parce que les cartes les plus fun sont Ando Prime et Aquilaris. Sur Ando Prime, je vous conseille de profiter des gorges étroites. Le moindre choc sur votre adversaire l'envoie exploser dans la muraille, c'est le pied total. Bon, ils râleront un peu après mais on s'en fiche ! Sur Aquilaris, les bâtiments pyramidaux au milieu de la piste offrent moult opportunités de mal se conduire, sans parler du saut au-dessus du vide. Si vous vous placez bien derrière un adversaire, vous allez le percuter très légèrement, ce qui suffira à l'envoyer se crasher au fond. De toute façon, même sans jouer les affreux, la sensation de vitesse est vraiment ébouriffante et l'adrénaline





grimp vite ! Pour ce qui est de la variété du jeu, c'est un peu plus limité. Des rumeurs parlent de nouvelles voies à télécharger sur LucasArts.com, mais pour l'instant, pas de confirmation officielle...»

Modules inédits

En revanche, si tout le monde veut jouer Anakin (quelle originalité...), des skins de modules médiévaux apparaissent un peu partout – on trouve de bons liens sur le site de Lucas. En effet, si les joueurs américains ne sont guère audacieux, ils sont bricoleurs, et vous risquez de ne pas reconnaître les modèles de base sur la ligne de départ ! Raison de plus pour utiliser systématiquement les crédits gagnés afin d'améliorer, ou au moins de réparer systématiquement votre module, sous peine de le voir se transformer en cas-

serole poussive au bout de trois parties ! Partez qu'il va bien sûr falloir trouver, et c'est là la grosse et mauvaise surprise ! On se demande vraiment comment Lucas, avec un jeu tellement fait pour le Multi, a pu se moquer à ce point de son installation sur le Net. On est d'abord surpris de ne pas le trouver sur Internet Gaming Zone, alors qu'on vient juste d'y faire une partie de X-Wing Alliance. On est encore plus surpris de constater que seul Heet.net offre d'y jouer... Négligence ou nouveau monopole ? Difficile à dire, d'autant que trouver des adresses IP est une gageure (ça changera peut-être quand plus d'Européens auront le jeu...). En tout cas, Racer vaut vraiment de s'inscrire sur Heet (c'est heureusement gratuit et le lag est bon), parce qu'il seraient vraiment dommage de se contenter du Solo ou du réseau local plutôt que de s'éclater vraiment ! ■

Rémy Goavec



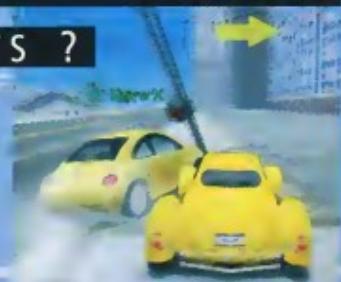
Genre Jeu-FPS
Format CD-ROM, Mac
Éditeur LucasArts
Adresse www.heat.net
Config. mini, medium, 2000
Config. medium, off
Supp. NT, connexion à Internet, 1.24
Nombre de joueurs max. 16
Lag max. 6 ms
FPS recommandé 25 ms

Midtown Madness

Y SONT TOUS MORTS ?

Depuis le temps qu'on rêvait de se lancer dans de véritables courses-poursuites en pleine ville entre potes... Bah voilà c'est fait, grâce à ces messieurs de chez Microsoft. Sortez les fourrures à volant, les pompes de foot à rétroviseur et les klaxons de beufs !

Vous devez connaître la course-poursuite de Bullitt, c'est obligatoire ! Sinon ne parlez plus jamais de cinéma à quiconque. Il est un niveau d'incurie qui ne mérite que le silence, nan mais ! Pour moi, une partie de Midtown Madness en réseau, ça devrait forcément sentir la gomme brûlée et la toile fraîche. Ah... les poursuites au beau milieu d'un périph' surchargé, tout ça sous les hurlements des sirènes de police... le rire ! Oui mais là, en fait de Bullitt, ce serait plutôt du Billout. C'est pas possible, ils n'ont pas fait ça, ils n'ont pas osé ! On a largué une bombe à neutrons sur Chicago ou quoi ? J'ai beau fouiller dans tous les menus du jeu, rien à faire, impossible de mettre le trafic en mode Multijoueur. Sinon, on dispose de tous les modes de jeu classiques : Cruise, Blitz race, Checkpoint race, Circuit réce plus un petit nouveau : Cops & Robbers. Dans ce mode-ci, une icône représentant un magot apparaît quelque part sur la carte et selon votre camp (flic ou voleur), vous devez le ramener soit à votre planque, soit au commissariat. Pour faire lâcher le magot à une voiture, rien de tel qu'un bon gros coup de pare-chocs dans les genévives. L'idée n'est pas mauvaise, voire bonne... Oui, mais sans personne à éviter, sans même l'ombre d'un bus à doubler, on a vite fait de trouver le temps long. Quitte à jouer dans une ville déserte, autant conduire sur un circuit au volant d'une voiture beau-



coup plus travaillé au niveau pilotage. Bref, mieux vaut se remettre à une bonne simulation de F1 ou de bâcanes. On devine pourquoi Microsoft a laissé tomber la circulation en Multijoueur : faire tourner le trafic d'une ville entière sur toutes les machines reliées au réseau de manière synchrone sans problème de lag, dur dur Peut-être, mais sans circulation, l'intérêt de Midtown perd beaucoup. ■

Fabrice Letourneau

Général et consommation

Format CD-RW MyC

Éditeur Microsoft

Adresse Internet <http://www.microsoft.com/games/midtown/>

Config. min. 128 Mo RAM, 32 Mo VRAM, 32 Mo

Config. recommandé 128 Mo RAM, 64 Mo VRAM, 64 Mo

Système d'exploitation Windows 98, ME, 2000, XP, 2003, Vista

Canaux de connexion 1 à 8

Nombre de joueurs max. 12

Ping maxi. 3 ms

Ping moyen. 1 ms

**CONCOURS
SPECIAL**
*des abonnements
à vos magazines !*

3615 SOLU

ne bloquez plus! trichez!

54500

écrans d'astuces & de soluces

 *les plus gros
tricheurs
en Europe*

 *des nouveautés plusieurs
fois par semaine*
 *l'équivalent d'un magazine
de 4000 pages*

 *succès rapide et pages
interrutables*
 *gagnez la console et
les jeux de votre choix*

**DOSSIER
SPECIAL**
*vacances
et rentrée:*

3615 ASTU

COMMENT DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDÉO ?

les salaires · les boîtes qui recrutent · ce qu'il ne faut pas faire · feriez-vous un bon testeur?

magie interactive 2.2.2 Final

Les chroniques de Everquest

EN GROUPE, C'EST MIEUX



Everquest, c'est avant tout un univers où l'on rencontre d'autres gens et avec lesquels on partage des aventures. Pour ce faire, il existe un moyen de se rassembler afin de tuer les monstres et de répartir l'expérience équitablement, c'est le groupe.

Plus que sur les 99 % des mondes de Norrath, les brutalités entre nous sont interdites, il nous a été donné la possibilité de pouvoir se grouper (1) afin d'agir avec l'extérieur en coopération (2) et non en compétition (3). C'est à Cazic, le temple perdu du dieu des Trolls, où le chasse aux lizards est en vigueur, que débuta pour moi la véritable aventure. Mais laissez-moi vous raconter. De retour de mon voyage à Qeynos, je m'étais arrêté dire quelques mots aux habitants du sud de Karana, qui m'avaient causé des ennuis dans ma jeunesse. Ces résidents portaient le nom de Treants, arbres gigantesques reconnus et respectés pour la puissance de leur magie. Étant nécromant, il va de soi que rares sont les êtres vivants qui supportent ma présence. Et les Treants n'échappaient pas à la règle ! Si jadis, il leur aurait juste suffi de m'éffeuiller avec leurs vigoureux bras



fais d'écorces pour me tuer, à présent, mon âge et ma connaissance des pouvoirs obscurs de ce monde me conféraient un léger avantage sur mes opposants. Savourant ma future vengeance, je recrutai un jeune sorcier afin de m'aider dans ma tâche. C'est ainsi que quelques heures plus tard, il ne resta plus qu'un seul Trent dans le sud de Karana.

Que la chasse commence !

L'esprit enfin apaisé, je décidai de continuer sur le chemin qui me ramènerait à la maison. Au fil des minutes qui passaient et des décors qui changeaient, j'aperçus bientôt, et ce pour la première fois, le fameux temple de Cazic. Décidé à voir ce qu'il pouvait bien renfermer, j'y entrai pour découvrir une bonne cinquantaine de personnes en train de chas-





des hommes-lézards. Ne trouvant pas la chose très amusante, je m'apprêtais à ressortir lorsqu'une belle élue noire me demanda si j'étais intéressé par la chasse aux griffons. Elle se mit à rire en voyant mon visage décomposé à la simple mention du nom de cette chimère volante, cause de trop nombreux mauvais souvenirs pour moi [3]. Puis une fois calmée, elle m'expliqua que quatre amis à elle cherchaient un certain compagnon afin de chasser la bête mythique. Seul que l'union fait la force, et après mûres réflexions, j'acceptai le défi et nous partîmes pour les îles Communes où se pavonnaient ces fameux griffons. Inutile de dire que le combat fut rude et sanglant mais finalement, nous tuâmes quatre de ces lions allés à tête d'argile. Et voilà comment je fis, d'une journée qui se devait être banale, une journée mémorable et riche en trésors. ■

Loïc Claveau



Points de règle

- 1 - Un bouton « Inviter » est disponible pour commencer à former votre groupe. Ciblez la personne à inviter et pressez ce bouton. La personne recevant l'invitation voit son bouton « Inviter » se transformer en « Suivre » (Follow). Une pression et le groupe est formé. Gardez en mémoire qu'un groupe est limité à six personnes.
- 2 - En mode Coopération, les points d'expérience sont partagés selon les niveaux des joueurs. Le plus haut niveau rafle le plus de points puisqu'il est sensé être le plus efficace.
- 3 - Compétition ou vol (Kill Stealer). Lorsque vous jouez individuellement et que vous êtes plusieurs à combattre un même monstre, c'est le personnage faisant le plus de points de dégâts qui remporte les points d'expérience et qui gagne le droit de délester le corps.
- 4 - Il existe, dans certaines zones, un type de monstre appelé « la bête noire des Newbies ». Ce sont, à l'instar des Griffons ou encore des géants des sables ou des collines, des monstres de niveau 33+. Puisque la plupart des joueurs de ces zones sont bas niveau, il suffit que le monstre vous surprenne et il vous tue en un coup. Pas d'évasion possible. On voit donc se monter tout un réseau d'informations par le biais du forum, renseignant chaque joueur, en temps réel, sur la position de ces monstres.

THE

« Alone in the Dark 4 a l'air très prometteur. Je trouve cependant que Infogrames manque d'imagination. »

Frédéric Raynal, No Cliché

FRENCH

« Si Internet ne vient pas chez vous par votre ordinateur, il viendra demain par votre télé. »

Franck De Luca, Vibes

TOUCH*

« Nous souhaitons un univers plus sauvage et plus violent qui permette au joueur de s'affranchir un peu du schéma moral traditionnel et qui soit surtout taillé pour une aventure aux dimensions réellement épiques »

Benoit Clerc, Fil pour c't

« Cléo n'a rien à envier à Lara Croft et pourrait être l'héroïne d'un prochain jeu. »

Eve-Lise Blanc-Deleuze, Canal+ Multimédia

* Le doigté français

UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR

DIDIER LATIL
SÉBASTIEN TASSERIE
RÉMY GOAVEC
LUC-SANTIAGO RODRIGUEZ
CEDRIC GASPÉRINI

«Le Sud-Ouest est un bon vivier technologique et il y a en France de nombreux talents qui ne veulent pas vivre en région parisienne.»
Denis Friedman,
Chaman

La France deviendrait-elle le pays du jeu vidéo ? En tout cas, la révolution de ces dernières années, qui a vu s'affirmer une poignée de grandes sociétés de développement, n'a pas empêché l'émergence de petites entreprises décidées à conquérir le marché.

«Aujourd'hui, nous savons que lorsque nous nous portons acquéreurs d'un de nos concurrents, il faut parfois être brutal.»
Bruno Bonnell, Infogrames

«Nous nous en sortons parce que nous sommes différents et grâce à ça, nous pourrons produire des jeux pour gamers... Mais il nous faudra peut-être sortir une dizaine de Versailles.»
Philippe Ulrich, Cryo

*«Notre plus grosse erreur a été de présenter *Heart of Darkness* bien trop tôt ! Mais c'est toujours la même chose, les éditeurs ne peuvent pas attendre la fin pour en parler.»*
Frédéric Savyer,
Amazing Studios

HEART OF DARKNESS AVAIT ÉTÉ PORTÉ AUX NUDES... ET PUIS DE RETARD EN RETARD, TOUT LE MONDE A FINI PAR SE LASSE. NOUS AVONS DONC DEMANDÉ À FRÉDÉRIC SAVOIR, L'UN DES COFONDATEURS DE AMAZING STUDIOS, DE TIRER SON BILAN...

Amazing Studios

À cœur ouvert

Frédéric Savoir

Ges4 : Depuis près d'un an, Amazing Studios a disparu des affiches, des magazines et des bouches des joueurs... Qu'avez-vous fait depuis la sortie de Heart of Darkness ?

Frédéric Savoir : Je ne dirais pas cela... Disons que pour l'Europe, oui. Mais pas pour le reste du monde. En juin 98, les versions française, anglaise et allemande sont sorties. Nous nous sommes ensuite occupés des versions espagnole, italienne et japonaise PC et PlayStation, et cela jusqu'en novembre dernier. Nous nous chargeons malheureusement des versions iMac et G3.

Quel est votre bilan sur le jeu ?

F.S. : Un développement bien trop long, surtout pour nous. Du côté des joueurs, nous avons reçu un accueil vraiment chaleureux... Pendant les 6 premiers mois de la sortie, nous avons reçu plus de 1 million de visites par mois sur notre site Web, et environ 5 à 6



mails de félicitations par jour ! Aujourd'hui, nous avons vendu plus de 800 000 exemplaires en Europe. Ce qui est un très bon résultat.

Le jeu a été très vite oublié. Quelle a été selon vous votre plus grosse erreur ?

F.S. : De le présenter bien trop tôt ! Mais c'est toujours la même chose, les éditeurs ne peuvent pas attendre la fin pour en parler... Les gens oublient donc forcément un peu... Ils ont le sentiment de « déjà-vu ».

Après avoir bossé plus de 3 ans sur un jeu qui est passé du statut « génial » à celui de « très bon », n'est-ce pas trop dur ?

F.S. : Non absolument pas... C'est un bon parcours ! Combien de jeux passent du statut de « génial » (pour les previews) à celui de « pas terrible » (pour les tests) ? Pour nous, le plus enrichissant et réconfortant, c'est de recevoir les félicitations des joueurs !

De fait des retards du jeu, pensez-vous que Amazing Studios soit encore un label qui peut attirer l'attention des éditeurs ?

F.S. : À en croire les propositions que nous avons reçues, oui.

Quelle serait pour vous la plate-forme idéale pour le prochain jeu Amazing Studios ?

F.S. : Si nous devions faire un nouveau jeu, sans aucune hésitation, la PlayStation 2. Et c'est aussi pourquoi c'est un problème. Sony a le droit de vie ou de mort sur les jeux. Sans même savoir si le public aime ou pas !

Avec les avancées technologiques fulgurantes, quel serait le genre de jeu qui vous attirent pour ce futur développement ?

F.S. : Un jeu qui met en avant le gameplay et non la technologie... Quand nous avons commencé, la chose la plus importante était de faire un bon jeu. Et c'est avant tout pour cette raison que les gens de Amazing Studio ont en envie de travailler dans cette profession. Je pense que les jeux vidéo sont en train de perdre leur âme. ■

Propos recueillis par Didier Latil



Num
Amazing Studios

Date de création
1996



Fondateur(s)

Eric Chah, Fabrice Visatot, Frédéric Savoir

Effectif
11 personnes

Adresse

Ne veulent pas la communiquer

Jeux développés
Heart of Darkness

Projets
Heart of Darkness War, G3

Adresse Internet
www.amsstudios.com



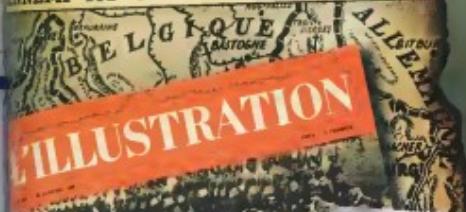
Fiche signalétique

UIT DE L'ARRIÈRE
sont à ceux de l'avant
LA CONFIANCE
LE SILENCE

COMBATS ACHARNÉS

*les attaques de la R.A.F.
puissamment appuyé les forces français*

**NOS CONTRE-ATTAQUES ONT REJETE
L'ENNEMI AU NORD-OUEST DE NAMUR**



A black and white photograph showing a group of soldiers in a trench. One soldier in the foreground is holding a rifle, and another to his right is holding a machine gun. They are looking towards the left of the frame.

LA SEMAINE



- Un colonne de bateaux sur 22 miles long fait 1000 voitures night ferries.
- Au total l'automobiles vehicles de la Zéro Guerre y ont transporté 44 tanks parcs.
- On a transporté 1000000000 litres d'essence dans une poche métallique amovible, qui étaient installées dans l'île. C'est environ tout ce qu'il y a de 2m au Guernsey. Mais malheureusement, il n'y a pas eu de temps pour faire le plein.
- Depuis l'île, il y a environ 1000000000 litres d'essence dans les réservoirs.

Jönköping University, Box 802, S-391 80 Jönköping, Sweden. Tel: +46 36 14 77 2450 / Fax: +46 36 14 77 70

HIDDEN &
DANGEROUS



[View Details](#) [Edit](#) [Delete](#)

RELATIVEMENT VÉNÉRABLE, CHAMAN TRAVAILLE POURTANT DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES SUR L'ÉLABORATION DE JEUX MULTIJOUEUR. ET CE N'EST PAS TOUT, CAR TOUT COMME UBI SOFT AVEC SA SÉRIE ANIMÉE RAYMAN, CHAMAN PRÉPARE UN LONG MÉTRAGE D'ANIMATION POUR 2001.

Chaman

Les magiciens du Web



Comme l'annonce clairement le communiqué de presse de Chaman, les nouvelles cartes graphiques 3D, la vitesse de transmission et de traitement des données sur les réseaux internationaux, ainsi que la mise en place de systèmes fiables de facturation du contenu sur Internet, vont permettre l'explosion du Web. Selon les estimations, le jeu représentera entre 20 et 30 % du marché sur Internet. En éliminant la fabrication physique des jeux, les risques de stock et les intermédiaires dans la chaîne de distribution (hormis le fournisseur d'accès), ce nouveau mode de diffusion de propriétés intellectuelles va fondamentalement transformer l'économie du marché du logiciel de loisir, et surtout le rendre abordable à un très vaste public. C'est clairement sur ce nouveau marché que Chaman a décidé de se positionner, consacrant une grosse part de son temps et de ses forces vives à la recherche et au développement d'applications spécifiques au *on-line*. Cette équipe met aujourd'hui en place différentes idées développées spécifiquement pour les interactions impliquant de très



nombreux participants (50, 100, voire 1000 joueurs en simultané), avec comme premier projet Forteresse. Ce titre est un jeu de stratégie en temps réel, mais qui innove sur divers points. Si le joueur doit bien évidemment s'occuper du développement d'un fief, il s'agit surtout de construire une puissance militaire pour se défendre et attaquer les voisins. La priorité est donnée tout de même à l'action, aux négociations entre joueurs et donc aux alliances, avec une seule ressource à gérer : l'or. Il existera deux modes de jeu, l'un persistant pour

les acharnés, un autre fonctionnant sur des plages horaires, selon la disponibilité de chacun, avec une seule unité : le serf. Ils construisent, s'entraînent pour devenir soldat. Une chose est sûre en tout cas, Chaman prend tout son temps pour peaufiner le jeu et éviter ainsi bien des écueils ! ■

Didier Latil



Nom

Chaman

Date de création

1996

Fondateur(s)

Denis Frédérat

Effectif

38 personnes (70 avec le film)

Adresse

52, avenue Charles-De-Gaulle,
92200 Nanterre-sous-Seine

Jeux développés

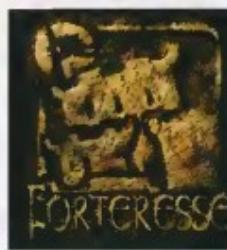
Projets

Forteresse, Golo (jeu + film)

Adresse Internet

www.chaman.net

Fiche signalétique



Gaina



Sur les dessins animés et romans de science-fiction vendus sur PC, Chaman essaye de frapper un grand coup dans l'univers très concurrentiel du cartoon. Gaina, c'est le nom d'une jeune fille, évoluant dans un monde féerique et futuriste (près de 1h30 d'aventures qui vous sera révélée en mars 2001). Chaman a d'ores et déjà annoncé la collaboration d'au moins un premier jeu d'action/aventure basé sur le film, profitant pleinement des archives et du travail énorme déjà réalisé par les graphistes, modélistes, animateurs, etc. Il s'agit d'une coproduction Studio Canal+, Chaman Productions, Stardust (Allemagne) et Cactus Conscient (Canada), destinée à un très vaste public, mais plus spécialement aux adolescents et «jeunes» adultes, avec à la clé diverses déclinaisons annoncées : BD, livres, etc. ■

Denis Friedman

Est-ce que vous pouvez nous présenter en quelques lignes ?

Denis Friedman : J'ai 39 ans et cela fait maintenant près de seize ans que je travaille dans l'industrie du jeu vidéo. Après avoir bossé pour Atari, Broderbund aux États-Unis et avoir monté Pygmalion France, j'ai décidé, il y a deux ans, de créer ma propre société, Chaman Productions.

Pouvez-vous expliquer d'où est venue l'idée de Chaman ?

D.F. : Dans les sociétés tribales, le chaman était celui qui faisait le lien entre la terre et le ciel, entre les forces naturelles et surnaturelles. C'était aussi celui qui prévoyait l'avenir, un sorcier, un magicien... un visionnaire. L'idée de départ de la création de Chaman est de faire des développements simultanés d'œuvres audiovisuelles et interactives avec les mêmes équipes de direction artistique. D'abord parce que j'étais persuadé que l'évolution de la production d'images en 3D allait permettre au monde du jeu vidéo et celui du film d'animation de converger. Et ensuite parce que, dans le jeu vidéo, j'en avais assez de voir des œuvres et des univers fabuleux

ainsi que des auteurs de talent disparaître à cause de l'évolution des supports. Aujourd'hui en matière d'œuvres interactives, pour durer, il faut du « multi-support ».

L'un de vos partenaires financiers est France Télécom Multimédia. À quel niveau exactement investit-il ?

D.F. : Il intervient à plusieurs niveaux, tout comme Humanoids Group et quelques autres investisseurs. Tout d'abord au niveau financier, France Télécom Multimédia est actionnaire de la structure mais également coproducteur sur certains de nos jeux. C'est le cas par exemple pour Forteresse, notre premier jeu en ligne de masse dont la version française sera disponible sur GOA au début de l'année prochaine. D'autre part, nous bénéficions par leur intermédiaire des recherches et des développements techniques les plus avancés pour la production de contenu en réseau (Net, A.D.S.L., câble, satellite).

D'où viennent les gens qui bossent chez Chaman et où se trouve le studio de développement ?

D.F. : Compte tenu de notre double activité, le gros de notre équipe est composé de spécialistes de la création d'images virtuelles et de la programmation de jeux vidéo. Chacun des projets, qu'il soit interactif ou audiovisuel, est ainsi confié à des professionnels des deux différents univers qui font tous partie des meilleurs talents français. Fin 98, nous avons ouvert un studio de développement de jeux à Biarritz. Le Sud-Ouest est un bon vivier technologique (avec les universités de Pau, Bayonne et Bordeaux) et il y a en France de nombreux talents qui ne désirent pas vivre en région parisienne.

Avez-vous des discussions avec France Télécom pour développer la tarification du jeu... dans votre œuvre ? Ne pensez-vous pas que le forfait proposé (100 francs pour 20 heures) soit insuffisant ?

D.F. : Nous travaillons actuellement sur ce sujet avec France Télécom Multimédia. Nous observons de très près la tarification appliquée par la concurrence et les réactions de notre part. Il est intéressant de constater, par exemple, que la mise en place d'accès gratuits n'a pas eu de conséquences sur les accès payants. Le forfait proposé devrait donc pouvoir évoluer. De toute façon, il faut être conscient qu'il faudra encore 2 à 3 ans pour qu'une véritable tarification en adéquation avec le marché se mette en place.

Quels sont vos espérances quant au nombre d'abonnés pour Forteresse ?

D.F. : Nous estimons distribuer entre 60 000 et 100 000 CD à la sortie de Forteresse, ce qui nous permet d'estimer à environ 25 000 à 30 000 le nombre de nos abonnés après 6 mois de mise en service. En ce qui concerne les serveurs de nos jeux, ils ne seront pas directement gérés par Chaman ou par France Télécom Multimédia mais par une structure indépendante spécialement créée à cet effet.

Pouvez-vous nous donner des précisions sur Gaina, le film et le jeu ?

D.F. : En plus des auteurs et de l'équipe de gestion de production du film, l'équipe sera sous peu composée de plus de 70 infographistes (animateurs, modélistes, effets spéciaux, etc.). Ils seront localisés principalement chez nous (à Paris) mais également dans deux autres studios, l'un au Canada et l'autre en Allemagne. En ce qui concerne le jeu, nous l'avions mis en attente car tant que nous n'étions pas certains de la date de sortie du film, nous ne voulions pas avancer sur son développement. Il nous fallait aussi être sûrs de la plate-forme à choisir. Aujourd'hui, la production se met en place et « Gaina » sortira en même temps que « Gaina film » en 2001 sur PlayStation 2, Dreamcast et PC. ■

SI LA SOCIÉTÉ CRYO INTERACTIVE A SU TROUVER UN LARGE PUBLIC, S'ADAPTER AU MARCHÉ ET ÉVOLUER DE MANIÈRE CONSÉQUENTE, ELLE N'A QUÉ RAREMENT RÉUSSI À COMBLER LES HARDCORE GAMERS. ALORS, PROBLÈME DE VOLONTÉ OU SIMPLEMENT DE POLITIQUE ?

Cryo Interactive

Hymne au grand public

La société Cryo Interactive, dinosaure de la production ludique française, est l'œuvre de trois hommes : Jean-Martial Lefranc, Rémi Herbulot et, le plus médiatique d'entre eux, Philippe Ulrich (voir interview). Depuis 1992, date de sa création, la société est implantée en plein milieu du XVIII^e arrondissement de Paris dans un vieil immeuble où s'entassent maintenant quelque 200 employés sur trois étages. Si dans un premier temps, Cryo n'était qu'un label sous lequel étaient développés des jeux ensuite vendus à des éditeurs (tel que Virgin pour Dune), la société s'est vu ajouter une fonction d'édition en 1995. Sûrement le premier pas d'une évolution indispensable et controversée... Alors que ses fondateurs, et en particulier Philippe Ulrich, avaient pour habitude de développer des jeux pour *hardcore gamers* (L'arche du capitaine Blood), Cryo Interactive s'est vite orienté vers les



produits ludo-culturels et « grand public », leurs seules tentatives de véritables jeux se soldant généralement par des semi-échecs (Ubik, Dreams, Saga, etc.). En revanche, le côté « grand public » s'associe à l'utilisation généralement heureuse de nombreuses licences de renom (*L'anneau des Nibelungen* de

Richard Wagner pour Ring, la bande dessinée de Lednit et Froudval pour Chroniques de la lune noire, etc.). De quoi satisfaire certains mais pas la majorité des joueurs pur et dur.

Cryo a conquis un autre public, amoureux de produits tels que Versailles ou Égypte, et c'est certain qui fait vivre la société aujourd'hui. Afin de ne pas se laisser noyer dans un secteur en perpétuelle évolution, Cryo Interactive a créé un département de recherche et de

Noir Cryo Interactive

Date de création
1992

Fondateur(s)
Philippe Ulrich, Rémy Herbulot,
Jean-Martial Lefranc

Effectif
200 personnes

Adresse
24, rue Marc-Seguin - 75018 Paris

Jeux développés
Dune, Lost Eden, Atlantis, Ring...

Projets
Atlantis 2, Aztec, Venise,
Les Nouvelles Aventures...

Adresse Internet
www.cryo-interactive.com

Fiche signalétique





Le prochain jeu de Cryo Networks sera une simulation politico-économique *on-line* qui vous plongera dans le Venise du XVI^e siècle. À la tête d'un petit pécule, vous allez devoir vous imposer sur le marché de l'art mais aussi dans la vie politique de la ville [vous pourrez devenir doge !]. Dans Venise modélisée en 3D [tout du moins certains endroits tels que la place San Marco], vous organiserez des expéditions [pour trouver des matières premières particulières, des objets rares, etc.], négocierez sur la place du marché, en bourse [pour des quantités plus importantes], visitez des antiquaires, formerez des Scuoles [l'équivalent des guildes] ou discuterez dans l'une des trois superbes auberges de la ville. Vous disposerez également de cartes pour interférer directement sur le jeu de vos adversaires : leur voler un objet, leur vendre une fosse assurée, leur saboter une expédition, etc. C'est joli, intéressant et en plus, une chasse au trésor sera organisée chaque mois, le vainqueur gagnant un voyage [un vrai !] pour Venise. ■

développement d'où sont déjà sorties les technologies Omni 3D et Omni Sync. Dans leur optique de développement de produits culturels, Cryo Interactive a pris une partie du capital de Index + en 1996, une société réputée en la matière (Crusades, Vikings, etc.).

Conscient également des perspectives qu'offre le jeu *on-line*, les dirigeants de Cryo Interactive ont décidi-

de dernièrement de se doter d'une entité du nom de Cryo Networks, en s'appuyant sur l'invention de moteur 3D Internet Seol. Dans leurs locaux, situés à Saint-Ouen, on découvre un *open space* où travaillent une cinquantaine de personnes sur le projet Venise. Ainsi, Cryo Interactive est une société dynamique qui a su s'adapter au marché et pourtant son bilan est

bien terme pour les gamers. Bien évidemment, nous ne désespérons pas et des produits réussis, tels que Chroniques de la Lune noire, pourraient nous faire croire à un sursaut d'une société parfaitement implantée pour faire de vrais jeux... Peut-être faudrait-il un changement de politique ou, tout du moins, une évolution... ■

Sébastien Tasserie



Aztec

Après Versailles, Égypte et Chine, voici venir Aztec... Un peu d'entrain que diable ! Surtout que ce nouveau produit ludoculturel sera rythmé par une course poursuite effrénée, le héros étant accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis et ses parents ayant été enlevés. La reconstitution de la civilisation aztèque a été effectuée avec des historiens de l'art et des archéologues... Et ça n'a pas été facile vu le peu de choses qu'il reste de cette civilisation ! Vous découvrirez donc une ville aztèque avec ses habitations, son marché et surtout son palais. ■

Les nouvelles aventures de la machine à remonter dans le temps



Faisant l'objet d'un concours interne visant à trouver le titre le plus long de l'histoire des jeux vidéo, LNADLMARDLT (même avec les initiales, c'est encore long !) bénéficiera de la renommée du livre de H.G. Wells. À la manière de Quest For Glory V, le jeu utilisera des décors en précalculé et des personnages en temps réel pour des phases d'action (utilisation de 18 sorts - utilitaires, offensifs et défensifs) et d'aventure (résolution d'énigmes parfaitement intégrées, discussions avec les personnages non joueurs, etc.). Au cours des 11 chapitres du jeu, vous subirez des tremblements de temps changeant l'âge de votre personnage que vous dirigerez donc enfant, adulte et vieillard. ■



Atlantis 2

Partant à la recherche d'un paradis perdu dans la peau d'un jeune Atlantide qui s'ignore, vous visitez l'Irlande, la Chine et le Yucatan en 1043. Le Tibet, votre pays d'origine, sera l'office de plate-forme pour accéder aux trois mondes (chacun comprenant un monde réel et un monde magique - donc six mondes). Les développeurs se sont attelés à corriger les défauts du premier opus. Atlantis 2 sera donc moins linéaire (possibilité de passer d'un univers à l'autre), plus vivant (nombreuses animations) et moins bloquant. Les visages des personnages ont été très soignés et le « lipstick » (synchronisation des lèvres) très travaillé. Sortie prévue pour fin octobre, début novembre. ■





Rencontre

Philippe Ulrich

**NOUS AVONS ESSAYÉ
D'AVOIR DES EXPLICATIONS
SUR L'ÉVOLUTION
DE LA SOCIÉTÉ CRYO
INTERACTIVE. POUR CELA,
PHILIPPE ULRICH, L'UN
DE SES COFONDATEURS,
NOUS A ACCORDÉ
UN ENTRETIEN.
EXTRATS (PARCE QU'IL
EST TRÈS BAVARD)...**

GEO: Vous avez fondé Cryo Interactive avec Rémi Herbolet et Jean-Martial Lefèvre en 1992, quel était votre objectif à l'époque ?

Philippe Ulrich : C'était de créer une petite structure pour écouler de l'argent et pouvoir finir Dune (pour Virgin). Nous n'avions vraiment aucune ambition à l'époque. D'ailleurs, nous n'étions pas très fiers : SEGA arrivait avec sa Master System et nous, nous étions confrontés aux problèmes de piratage sur Atari et Amiga.

Ainsi comment expliquez-vous l'expansion rapide de Cryo Interactive ?

P.U. : Nous avons misé énormément sur l'explosion du PC et du CD-ROM. Et nous avons bien fait ! La version CD de Dune (une première avec The Seventh Guest) s'est très bien vendue. Du coup, les demandes de production se sont enchaînées et nous avons développé Megarace, Lost Eden... Nous avons fait face en éduquant un grand nombre de personnes que nous devions former. D'ailleurs, Cryo a été une grande université du jeu vidéo.

Lorsque vous avez commencé dans le milieu (cf. Portrait), vous développiez plutôt des jeux pour hardcore gamers mais maintenant, la production ludique de Cryo est presque exclusivement « grand public ». Comment expliquez-vous ce virage ?

P.U. : Il y a un moment où nous avons dû choisir entre privilégier la croissance de l'entreprise et faire des jeux pour gamers.

Quand on fait un état du marché, on se rend compte que Versailles est encore dans les 20 meilleures ventes quatre ans après sa sortie et que Atlantis marche super bien. Nous nous sommes donc adaptés au grand public...

Mais ne pouvez-vous pas faire les deux simultanément ?

P.U. : Je ne pense pas qu'une hoïte puisse, en son sein, innover et prendre des risques. Il serait suicidaire de partir sur des réalisations folles en interne ! Il vaut mieux continuer à développer une gamme de produits qui marchent et parallèlement, essayer de trouver des créatifs, aussi bien en interne qu'en externe.

C'est ce que vous faites actuellement, chercher des sociétés de développement qui pourraient vous apporter de bons jeux à éditer ?

P.U. : Plus que ça, je cherche de grands réalisateurs. Car derrière un bon jeu, il y a forcément quelqu'un. Même si ensuite, c'est un travail d'équipe.

Vous utilisez fréquemment des licences de roman. Pensez-vous que cela apporte de jeu ou que cela vous apporte plus d'acheteurs potentiels ?

P.U. : Je pense que le grand public ne réagit qu'aux choses qui lui sont familières. C'est pourquoi nous utilisons beaucoup de licences ou que nous partons de concepts réalisistes.

Est-il difficile de s'imposer face aux grosses industries américaines ?

P.U. : Évidemment. Nous sommes une P.M.E., au fond du XVIII^e, nous ne sommes pas Electronic Arts ! Nous faisons face au fleuron du développement mondial et quand nous sortons un jeu, il est comparé aux meilleurs. Pour frapper, nous sommes obligés de vivre sur notre public, nous ne pouvons pas faire n'importe quoi. Nous nous en sortons parce que nous sommes différents et grâce à ça, nous pourrons produire des jeux pour gamers... Mais il nous faudra peut-être sortir une dizaine de Versailles.

Un passionné des jeux vidéo tel que vous doit être frustré par la production actuelle de Cryo Interactive ?

P.U. : Disons que je suis frustré d'une certaine manière. J'aimerais retrouver mes sensations d'autan et j'y compte bien, sinon je ne continuerais pas dans ce milieu ! Quand je vois l'explosion de labels indépendants tels que EKO System, Vibes, Axel tribes, Game Squad, je me dis qu'il y a encore des passionnés qui ont les couilles de se lancer sur le marché et j'ai envie de les aider, pour revivre, en quelque sorte, ce que je vivais dans les années 80.

Cryo Interactive revendique haut et fort le « french touch ». Qu'est-ce que vous entendez par là ?

P.U. : Je pense qu'on nous l'attribue plus que nous ne la revendiquons. Mais il est vrai que la « french touch » est un mouvement réel. Les premiers jeux français étaient dotés de graphismes fins et superbes et se démarquaient de la production américaine qui utilisait beaucoup de couleurs de façon pas toujours heureuse. Et puis nous avons un univers de bande dessinée très riche. Du coup, grâce à quatre ou cinq sociétés majeures et un tas de labels indépendants, une véritable industrie française du jeu vidéo a été créée et s'est imposée. La « french touch » est une sorte de culture qui rayonne à l'étranger, c'est une entête de l'esprit (musique, littérature, jeux vidéo, etc.). Et que voulez-vous que je vous dise, quand on plie des graphiques français et des ordinateurs, le courant passe. Les Français se démerdent pas trop mal et c'est tant mieux !

Propos recueillis par Sébastien Tasserie

Index +

INDEX + A UNE PLACE BIEN À PART DANS LE MILIEU DES ÉDITEURS FRANÇAIS : C'EST LE PREMIER À AVOIR SU CONCILIER JEU ET APPORT DE CONNAISSANCES. ON PEUT MÊME PARLER D'UNE « PATTE », TELLEMENT LEURS PRODUITS SONT IDENTIFIABLES. ET C'EST ASSEZ RARE POUR LE REMARQUER...

Séries cultes (urelles)

Index + n'est probablement pas un éditeur avec lequel nos lecteurs sont familiers. Pour donner une idée, Rémy doit très bien le connaître. Les *hits* de cet éditeur et développeur sont effectivement Le Louvre, Cézanne, Opération Teddy Bear, Croisades et Vikings. Si les premiers titres sont purement culturels (et éducatif pour le troisième), les deux derniers concilient des données historiques ciblées avec une structure ludique. Résultat : des ventes explosives et un grand public ravi.

Il faut l'admettre : dans le monde du PC, c'était une première et ce fut une réussite. Comme ce n'était pas des jeux à part entière, Croisades et Vikings ne furent pas testés dans la presse mais *Gen4* et d'autres en signalèrent tout de même l'originalité.

Résultat, Index +, une société jeune (sept ans d'existence), bénéficie aujourd'hui d'une forte identité : on reconnaît immédiatement ses produits parmi d'autres. Pourtant, ils ne sont pas les seuls sur la brèche : Cryo participe aussi à l'essor de ce nouveau genre avec des jeux pas



Édouard Lussen

toujours très dynamiques comme Versailles ou Mystère au Palais d'été. Comment conçoit-on un jeu culturel ? Comment le crée-t-on ? Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la conception de jeux culturels et de jeux à part entière sont aussi complexes. Les deux doivent partir d'une idée très originale, pour séduire immédiatement l'utilisateur. Cette condition s'applique (malheureusement) moins aux jeux « classiques » car ils réunissent plus de paramètres. Pour

les jeux culturels, la manière d'allier jeu et culture doit être habile afin de rendre la prise d'informations et l'utilisation des connaissances transparentes. Emmanuel Olivier, le *big boss* de Index +, appelle cela de la psychologie cognitive et il s'agit visiblement d'une chose qui lui tient à cœur. Les idées originales, Emmanuel Olivier et Index + n'en manquent pas : il faut dire qu'utiliser des peintures en toile (sic !) de fond dans un jeu d'aventure en 3D était judicieux

index+

Nom
Index +

Date de création
1992

Fondateur(s)
Emmanuel Olivier

Effectif
20 personnes

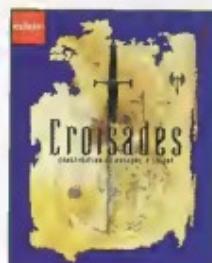
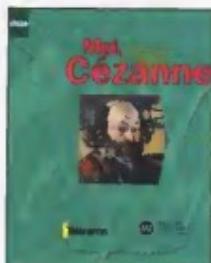
Adresse
47, rue de Charente,
75011 Paris

Jeux développés
Croisades, Mission Soliel

Projets
Drouot

Adresse Internet
www.indexplus.fr

Fiche signalétique



Dracula



Ah, Dracula, il en a inspiré des frayeurs ! Et il en a inspiré des films, des bandes dessinées et des romans ! Depuis quelques années, il vient hanter les écrans de nos PC, peu souvent, sans doute pour ménager ses effets. Dracula va marquer un tournant dans la politique d'édition de Index+ puisqu'il s'agit de leur tout premier jeu à port entière. C'est donc en septembre que l'on incarnera Jonathan Harker, aux prises avec le légendaire vampire. On voyagera en Transylvanie et en Angleterre, on y sera le prole puis le chasseur, et surtout, on y protégera sa fiancée contre les attaques du seigneur. Dracula s'inspire du chef-d'œuvre de Bram Stoker, mais se déroulera sept ans après son dénouement. Au niveau technique, le jeu utilisera un moteur 3D similaire à celui de Omni CD (des vues subjectives fixes à 360 degrés) et des séquences cinématiques magnifiques. Inutile de préciser qu'il s'agira d'un jeu d'aventure et que les images que l'on a découvertes nous ont impressionnés, tout comme le travail de fond. Vivement septembre que le song caute et ne coagule pas ! ■



(Mission Soleil et Mission Monet)

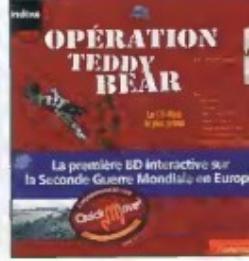
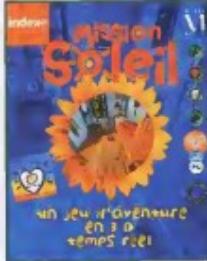
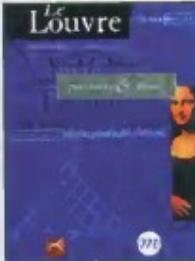
De même, faire tenir un siège par le joueur ou lui faire mener une croisade sous tous ses aspects était une expérience inédite. La suite logique de cette politique éditoriale est de s'orienter de plus en plus vers le jeu, sans cependant y perdre son île : ainsi, Index+ développe en ce moment Dracula, qui sortira en septembre sur PC, puis sur console. Ils préparent aussi un jeu

d'aventure en 3D qui plongera le joueur dans le Louvre du Moyen Âge, de la Renaissance, et du XVII^e siècle. Un retour aux sources ingénieries mais surtout intéressant : le Louvre fut effectivement un château, une prison, des appartements royaux, avant de devenir un musée. Cela laisse augurer des situations intéressantes.

Car il ne faut pas prendre les gens de Index+ pour de dangereux

maniaques de la cervelle : ils aiment bien sûr la culture et la connaissance mais apprécient aussi le jeu ! Emmanuel Olivier passe des heures sur Crush Bandicoot, tandis que Édouard Lussan s'est montréusement corrompu en plongeant dans Commandos et surtout, Resident Evil 2 ! Alors, ça les rend tout de suite encore plus sympathiques, non ? ■

Luc-Santiago Rodriguez



Mission Monet



Bon, les joueurs incultes dans votre genre sont probablement passés à côté de Mission Soleil, un jeu d'aventure dans l'univers de Van Gogh. Si c'est le cas, ce fut une erreur. Heureusement, Index + vous offre une séance de rattrapage avec la suite qui se déroule dans... dans... les peintures de Monet, bravo ! En plus de se cultiver en retrouvant (découvrant ?) l'univers de l'impressionniste en 3D, le soft sera un véritable jeu d'aventure en vue subjective. Il faudra empêcher un attentat d'avoir lieu en confondant les terroristes, donc en se montrant observateur, en utilisant des objets et en parlant à des personnages. On y vivra donc une véritable aventure policière, rares ces temps-ci sur nos ordinateurs. ■

Emmanuel Olivier

À tout seigneur, tout honneur ! Emmanuel a créé Index + en 1992 après un parcours peu académique (mais y a-t-il seulement un parcours type dans le monde de la création ?). Après avoir fait l'école Boule et les Beaux-Arts, il a finalement créé sa boîte et s'est rapidement entouré de personnes partageant ses vues : réaliser et éditer des produits culturels novateurs, ludiques et qui proposent une approche nouvelle de la connaissance. Il est vraisemblablement parvenu à inculquer à sa société et à ses employés son inépuisable énergie et son originalité. Courant dans tous les sens, remueur d'idées, interlocuteur vif, il n'est pas étonnant qu'il soit à l'origine de la major partie des projets d'Index + ! Et le pire, c'est qu'il trouve même le temps de jouer pour son plaisir ! ■

Croisades édition 2000

Le premier ayant allié jeu et culture avec succès se voit gratifié d'une édition refondue. Il ne s'agit ni d'un *data disk* ni même du jeu original dont le titre a été complété mais bien d'une réorganisation complète. Les énigmes ont été complètement remaniées, et nombre de petits jeux ont été ajoutés. Par exemple, les déplacements maritimes ne se feront plus sur une carte de manière triste mais avec un petit bateau, un peu à la Corsairs : il faudra gérer les vents, accoster de port en port, bref naviguer. Croisades 2000 sera donc encore plus accessible et surtout, doté d'une réalisation plus efficace. Vous n'aurez plus aucune excuse de ne pas délivrer la Terre Sainte. ■



Édouard Lussan



Il y en a qui se goinfrent de madeleines au chocolat (un peu comme Séb), d'autres qui penchent pour des mets autrement plus raffinés. Édouard est de ceux-là puisque lui, son truc, ce sont les livres, la documentation historique, bref tout ce qui cultive, instruit, et fait du bien aux neurones. C'est à lui que l'on doit les deux Croisades pour lesquels il a ingurgité plusieurs dizaines d'encyclopédies en évitant de justesse l'indigestion. Il s'occupera plus tard du prochain jeu à part entière de Index +, se déroulant dans le Louvre à trois époques différentes. Bon appétit, monsieur Lussan !

Ce nom... Cette pointe d'accent... Ça ne fait aucun doute, Ulrike est une de nos charmantes voisines européennes.

Sur la photo, elle est debout. À côté d'elle, assise, on peut découvrir Sidonie, l'une de ses jolies graphistes. Ulrike chaperonne Mission Monet avec amour et s'est attachée à deux choses : que l'on retrouve l'univers pictural de Monet le plus fidèlement possible et que le soft soit ludique. Passionnée d'art, elle travaillera ensuite sur un jeu analogue aux deux premières «missions» se déroulant cette fois dans l'univers des estampes japonaises. Mais pas les plus coquines. Dommage hein ?

Jacques Simian



Bonhomme et affable, Jacques a rapidement été recruté par Emmanuel, juste après avoir créé sa société (elles ont fusionné). Bombardé actionnaire et réalisateur (à Index +, c'est l'équivalent de chef de projet), il s'occupe actuellement de Dracula. Passionné par le roman de Stoker et par l'histoire de Vlad Tepeš (le vrai Dracula), il met un point d'honneur à baigner son jeu dans une ambiance inquiétante proche du livre. C'est probablement pour cette raison qu'il ne se déplace plus qu'en calèche et que les femmes en sont folles. Sur la photo, il est à droite. À côté, c'est François Villard, son accolyte.

Ulrike Hansen



LE TATOU MULTICOLORE FRANÇAIS A ENVAHI EN QUELQUES ANNÉES TOUS LES SECTEURS DE L'UNIVERS DU JEU VIDÉO AVEC, RÉCEMMENT, UN NOMBRE INCROYABLE D'ACQUISITIONS ET D'ANNONCES EXPLOSIVES. BILAN POSITIF SAUF POUR LE PEU DE DÉVELOPPEMENTS DANS L'HEXAGONE...

La voie boursière

Infogrames



INFOGRAAMES

Nom
Infogrames Entertainment

Date de création
1983

Fondateur(s)
Bruno Bonnell, Christophe Sopé

Effectif
1 200 personnes dans le monde

Adresse
La Côteau du Sablon
4, rue des Drapiers - Bât E
69532 St-Cyrille-Mont

Jeux développés
Alone in the Dark, Parasites of Ice, I Wor, Anno 1602, V-Rally, Outcast

Projets
En cours ?

Adresse Internet
www.infogrames.fr

Fiche signalétique

Celors, Draaken, Alone in the Dark, Shadow of the Comet, V-Rally... Outcast. Infogrames est en passe de devenir l'une des plus grandes *major* du jeu vidéo dans le monde, sur PC mais aussi sur console. Son patron, Bruno Bonnell, annonce d'ailleurs clairement qu'il croit fermement que cette industrie n'en est qu'à ses débuts « au point où en était le cinéma au début de ce siècle ». D'ailleurs, Infogrames démontre une politique expansionniste particulièrement agressive depuis plusieurs années. Cela commença par la fusion avec Ocean puis se poursuivit avec une entrée en bourse, l'acquisition de l'australien Beam International (K.K.N.D.), le partenariat avec Canal+ pour obtenir 50 % de Canal+ Multimédia en janvier, l'O.P.A. amicale sur Gremlin en mars, la récupération de Accolade aux États-Unis...

Ce n'est d'ailleurs pas fini car Infogrames vient tout juste d'annoncer officiellement l'émission d'obligations à hauteur de 200 millions d'euros, soit plus de 1,2 milliard de francs. De quoi racheter encore du beau monde !



D'après Bruno Bonnell « *Infogrames* est une marque grand public qui s'adresse au marché de masse. L'ensemble des produits qui porte le label Infogrames respecte les valeurs fondamentales du groupe qui sont : pas de violence gratuite ou de non respect de l'intégrité humaine ». Grand public donc et universel puisque toutes les sociétés du groupe s'appelleront Infogrames Machine. L'objectif de Infogrames étant de devenir définitivement un label mondial grand public. Les jeux à l'intérieur d'une même catégorie sont

d'ailleurs globalement complémentaires, rarement concurrents, même si désormais les choses commencent à se compliquer sérieusement. En tout cas, Infogrames semble essayer de s'imposer partout, avec des licences fortis (les 24 Heures du Mans, ...), du sponsoring (Lyon cette année en football) sans oublier des actions dans la chaîne de jeux vidéo Game One... .

Aucun doute, Infogrames est un incontournable du paysage micro-industrie français ■

Didier Latil



Q&A: Pourquoi ce nom Infogrammes ?

Bruno Bonnell : Le nom Infogrammes est un mélange d'informations et de programmes. Mais notre symbole le plus fort c'est le tatou, l'un des rares animaux qu'il nous reste de la préhistoire. Un symbole d'adaptabilité et de pérennité.

Avant l'entrée en bourse, comment s'était passée la «fusion» avec Ocean ?

B.B. : La fusion avec Ocean est postérieure à l'entrée en Bourse. À l'époque, nous étions encore un peu jeunes, nous voulions que les choses se fassent doucement. Aujourd'hui, nous savons que lorsque nous nous portons acquéreurs d'un de nos concurrents, il faut parfois être «brutal» dans la façon de l'intégrer au sein du groupe : dès les jours qui suivent l'acquisition, la société doit changer de nom pour s'appeler Infogrammes.

Vous annonciez sur l'E3 que Infogrammes, du fait de capitaux importants, allait racheter encore du monde. GT ? Hebre ? D'autres ?

B.B. : Wait and see... Toutes nos acquisitions ont trois points communs qui sont en fait des critères de choix : d'abord la société visée doit avoir une gamme de produits complémentaires avec la nôtre, ensuite le management de cette société doit partager la vision que Infogrammes a de son marché et enfin, cette acquisition doit avoir

du sens du point de vue strictement financier, c'est-à-dire qu'elle doit apporter de la valeur au groupe.

Quels sont actuellement les chantiers pour un jeune développeur français de venir vous voir avec un projet ? Un contact ?

B.B. : 100 % de chances de venir nous voir avec un projet, toutes les équipes sont très disponibles et plutôt à l'affût de nouveaux talents. Pour cela, il faut se mettre en contact avec le publishing via le site Web Infogrammes, tous les contacts y sont détaillés.

De la console ou PC, de jeu à l'édecatif... une très large gamme mais rien de sérieux sur Internet. Pourquoi ?

B.B. : Au contraire, des choses très sérieuses sur le Web mais pour l'instant encore en sous-marin. Nous avons une stratégie Internet à laquelle nous mettons la dernière main, on ne peut évidemment pas créer une major des jeux interactifs sans avoir une stratégie on-line. ■

Propos recueillis par Didier Latil

**Bruno
Bonnell**

CES DERNIERS TEMPS,
INFOGRAMMES PRATIQUE
UNE POLITIQUE
D'EXPANSION AGRESSIVE,
BASÉE SUR DES RACHATS
ET DES OPÉRATIONS
BOURSIÈRES. POUR EN
SAVOIR PLUS, NOUS
AVONS POSÉ QUELQUES
QUESTIONS AU GOUROU
DE CETTE SOCIÉTÉ :
BRUNO BONNELL.

Rencontre



Bruno Bonnell

Kalisto



Nom
Kalisto entertainment

Date de création
1991

Fondateur(s)
Nicolas Gaume

Effectif
Plus de 250 personnes

Adresse
CIB Mondiale - Pavis des Chantiers,
33074 Bordeaux Cedex

Jeux développés
Fury of the Forces, Ultimate Race Pro,
Dark Earth, Nightmare Creatures

Projets
Dark Earth 2, Ultimate Race Rally,
Nightmare Creatures 2...

Adresse Internet
www.kalisto.com/fr

Fiche signalétique

CE DÉVELOPPEUR BORDELAIS A RÉUSSI L'EXPLOIT, EN QUELQUES ANNÉES, DE DEVENIR L'UN DES INTERVENANTS Majeurs DE LA MOSAÏQUE LUDIQUE FRANÇAISE. AVEC UNE ENTRÉE EN BOURSE ET LE DÉVELOPPEMENT D'UN DESSIN ANIMÉ, KALISTO DEVRAIT BIENTÔT FAIRE BEAUCOUP DE BRUIT !

Une cuvée exceptionnelle



Il y a deux mois, nous vous avons asséné le portrait de Nicolas Gaume, patron de Kalisto, et ce choix d'un boss plutôt que d'un développeur n'était pas innocent. L'an dernier, moyennant une prise de risques conséquente, la société basée dans le Sud-Ouest de la France avait entamé une politique de croissance assez impressionnante, embauchant des dizaines de personnes. Le but annoncé était clairement de se donner les moyens de rivaliser avec les plus grands. Il faut savoir aussi que Kalisto a très tôt rai- sonné au niveau international, avec un bureau aux États-Unis, en Angleterre et une bonne présence en Asie. Vendredi 25 juin, Kalisto est aussi entré en bourse sur le nouveau marché, avec au passage une interview de Nicolas Gaume au journal télévisé de 20 heures ! Bref, cela devient sérieux. Malgré nos tentatives de corruption à coups d'énormes bouteilles de vin, il nous a été impossible depuis 18 mois de découvrir ce qui se passait dans les bureaux de Kalisto. La ré-

sistance quasi-magique des trou- pes locales à l'abus de substances vimentales a très vite eu raison de nos piétres essais. Néanmoins, nous savons que Nightmare Creatures 2, annoncé sur PlayStation, verra le jour sur PC, tout comme Ultimate Race Rally, un nouveau concurrent pour le genre surchargé des courses de rallye. Reste enfin l'élabotcation d'au moins un autre produit basé sur l'univers de Dark Earth, sans oublier la série télévi-

sée, qui sera développée et tournée l'an prochain par la société Free Scott. L'avenir de Kalisto semble plus que rose... Sauf lorsqu'on sait que pour leur première journée en bourse, la demande a été 35 fois supérieure à l'offre ! L'action cotée à l'ouverture à 14,9 euros est montée jusqu'à 20 euros à la clôture... Et puis c'est comme le Loto, 100 % des gagnants ont testé leur chance ! ■

Didier Letellier



CETTE ANNÉE,
LA MODE EST AU SABRE !

Prince of Persia 3D



Disponible en Septembre sur vos écrans

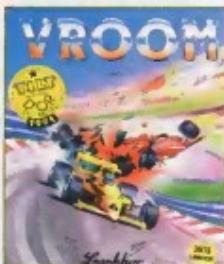
ON LES AVAIT CONNUS DANS LES ANNÉES 80 AVEC LE MANOIR DE MORTEVILLE, LE PREMIER JEU D'AVVENTURE SUR ATARI ST AVEC SYNTHÈSE VOCALE. PUIS, IL Y A EU MAUPITI ISLAND, VROOM, F1 RACING ET CETTE ANNÉE, OFFICIAL FORMULA ONE RACING. ILS AIMENT LA F1 CHEZ LANKHOR !

Lankhor

La F1 encore

La société Lankhor est issue de la fusion de deux entreprises, BJL Langlois et Kalkhor, d'où son nom. Depuis quelques années spécialisée dans la simulation de F1, la société fonctionne sous un statut de S.A.R.L., avec des actions réparties entre ses fondateurs, son gérant Daniel Macré et Eidos, ce qui implique bien sûr un accord d'exclusivité pour la distribution des produits. D'autre part, en plus des simulations, Lankhor travaille en parallèle sur un projet de nouveau jeu, plus original et plus créatif que la F1, dont le concept est en cours d'élaboration. Il n'est pas impossible non plus de retrouver dans le futur de Lankhor des jeux d'aventure, un genre qui avait fait son succès initial. La course continue donc... ■

Didier Latil



Lankhor

Nom
Lankhor

Date de création
1987

Fondateur(s)
Jean-Luc Langlois, Kalkhor

Effectif
17 personnes

Adresse
130, av. Joseph-Kessel, Atypic Bât G
78970 Vaux-le-Pénil

Jeux développés
Outzone, Le Manoir de Morteville,
Maupiti Island, Vroom,
Official Formula One Racing 98

Projets
Official Formula One Racing 99, 2000

Adresse Internet
www.lankhor.com

Fiche signalétique



Daniel Macré

Gén4 : Pouvez-vous nous présenter ?

Daniel Macré : Je suis ingénieur ENSICA (aéronautique). J'ai effectué ma carrière comme ingénieur informatique puis cadre, principalement chez Digital Équipement (DEC) où je suis resté 20 ans. Dans le passé, j'ai eu comme hobby la réalisation de jeux vidéo. J'ai commencé par développer Vroom ett six mois sur Sinclair QL en 1986. J'ai ensuite développé Vroom sur Atari ST en 1988 et, après six mois de développement solitaire, je me suis associé à Lankhor. En accord avec Jean-Luc Langlois, j'ai choisi de rejoindre Lankhor en tant que gérant en mars 1996 avec pour objectif le redémarrage de la société, qui s'était un peu assoupie.

Après Vroom et les simulations de F1 pour Eidos, Lankhor continuera-t-elle dans cette direction ou des projets différents sont-ils prévus ?

D.M. : Avec Eidos, qui a racheté Domark en 1996, nous développons les saisons 98, 99 et 2000 de Official Formula One Racing sur PC et PlayStation. Nous avons différencié notre produit par rapport à la concurrence pour toucher un public plus large que celui des simulations pures et dures, en travaillant sur le gameplay et en apportant quelques idées originales qui visent toutes à renforcer l'impression de liberté donnée au joueur (replay avec reprise de la conduite, grande liberté des caméras, caméras dynamiques, vue 16/9, etc.). Nous travaillons actuellement sur la saison 99 de Official Formula One Racing PC. ■

Propos recueillis par Didier Latil

HARD HEAVY



100 pages bruantes



LE MAG PLUS SON CD 38 FRANCS



UN NOM À FAIRE FRÉMIR TOUS CEUX QUI ONT ÉTÉ TRAUMATISÉS PAR LES MATHS DANS LEUR JEUNESSE, DES PROJETS À FAIRE PÂLIR TOUS CEUX QUE LE JEU VIDÉO PASSIONNE, MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES EST UNE BOÎTE HORS DU COMMUN, MAIS LEUR NOM ÉTAIT-IL VRAIMENT NÉCESSAIRE ?

I + A = Intelligence + Adaptation

Mathématiques Appliquées

C'est fou ce que le monde peut être bien fait. Vous collez deux zègues fêlés de maths et de bio, passionnés de jeux de rôle, de jeux vidéo (en fait, de tout ce qui peut servir à passer un bon moment en rigolant), et vous les enfermez trois jours dans une même pièce. Pour ne pas qu'ils s'entrevoient, vous leur faites le plein de bière, cigarettes et pizza froide, et vous observez. On peut s'attendre à ce qu'ils organisent une partie de pizza-frisbee, ou encore qu'ils jouent au foot avec une canette vide, je ne sais pas, moi, mais qu'ils s'amusent au moins ! Eh bien non. Ces deux bons-hommes, eux, ont décidé de créer une entreprise. Et quel nom voulez-vous qu'il lui donne ? Mathématiques Appliquées, bien sûr !

C'est sûr qu'avec un nom pareil, on pourra penser à une boîte d'édition de livres niveau fac, ou encore à quelques savants fous bien décidés à trouver la finalité du nombre Pi... autant dire un ramassis de premiers de la classe complètement fermés au monde qui les entourent. Eh bien non, même pas.



PEACEMAKERS

Mathématiques Appliquées est composée à 50 % de chercheurs et 50 % d'ingénieurs.

Quatre branches la composent. La première est destinée à la bio. Elle s'occupe de la recherche de la perception d'un être vis-à-vis de son environnement, de l'évolution de l'environnement vis-à-vis des êtres, bref tout ce qui concerne l'homme et son monde, mais aussi sur le génome humain.

La seconde est portée sur l'industrie. Elle englobe la simulation, les

contrôles, la prédition, et permet à l'entreprise de se faire un nom pour les activités de la Défense. Des contrats ont déjà été signés avec Matra, d'autres suivront peut-être avec Dassault...

La troisième se penche sur la robotique (robots et véhicules). Ainsi, le groupe développe des logiciels afin d'animer des robots ou d'équiper des véhicules (militaires ou grand public) pour de faciliter leur pilotage.

La dernière, enfin, est celle qui nous intéresse le plus, c'est la branche jeux vidéo. Mathématiques Appliquées s'occupe de leur développement et de la création d'outils capables d'être vendus à d'autres développeurs.

Mais toutes ces branches sont héritées d'une intime manière. En effet, il suffit de prendre Direct I.A. (voir encadré) pour comprendre de quoi il retourne. Direct I.A. n'est pas à proprement parler un outil capable de gérer le son, la 3D et j'en passe, comme son homologue DirectX de

Nom
Mathématiques Appliquées

Date de création
1997

Fondateur(s)
Bruno Hertz

Effectif
30 personnes

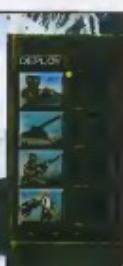
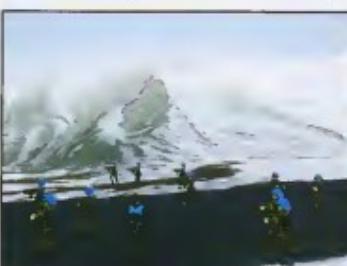
Adresse
24, bd de l'Hôpital,
75005 Paris

Jeux développés
non encore

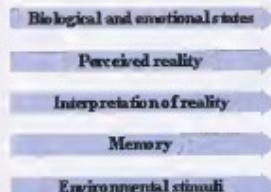
Projets
Panzerkrieg

Adresse Internet
URL : www.mathsoft.com

Fiche signalétique



Direct I.A.



Mathématiques et jeux vidéo

Peacemakers sera le premier jeu vidéo de Mathématiques Appliquées. Ce wargame, entièrement développé en interne, utilise la technologie Direct I.A., capable de rendre l'ordinateur évolutif selon vos tactiques. Autant dire que chaque nouvelle partie sera différente. Peacemakers se déroule de nos jours. Vous jouez une sorte d'Oran bien décidé à faire plier les sbires d'une sorte de Saddam Hussein. Vous pourrez tuer, piller, violer, brûler et j'en passe mais ce que vous ferez décidera de votre sort. Très violent et non respectueux des Droits de l'homme, il se pourrait que vos alliés décident de vous lâcher. L'infirmité sera au cœur de ce jeu, avec en prime la possibilité de manipuler l'opinion publique. Tout comme en vrai, en quelque sorte. Vos unités apprendront vos tactiques et seront capables de les réutiliser, et tout au long du jeu, elles prendront du galon. C'est beau, ça a l'air passionnant et c'est pour juin 2000. ■



chez Billou. Il est destiné à rendre les unités capables d'apprendre. Selon vos faits et gestes, ces unités apprendront soit à vous obéir et agir selon votre mode de pensée avant même que vous leur donnez un ordre (s'ils sont de votre côté), soit à vous contrer avant même que vous n'ayez engagé votre phase d'action (s'ils sont vos ennemis). Ce Direct I.A. peut bien entendu être adapté aux jeux vidéo, mais aussi aux robots et tout un tas d'autres trucs possibles et imaginables (vous vous voyez en train de conduire une voiture adaptée à votre conduite ? Non ? Eh bien ils tentent de le faire !). Les premiers pas de cette technologie seront

Peacemakers (à venir en juin 2000), et le robot MASA, sorte de chien électronique (auquel il n'a pas encore été donné de nom mais appelons-le Woof, veulez-vous ?), capable de remplacer un clebs ordinaire. Il faut savoir que Direct I.A. sera constamment *upgradé* pour devenir, peut-être un jour, l'égal du cerveau humain. Mathématiques Appliquées s'est donné comme but de devenir le «Cyberdrine», l'entreprise bien connue du film *Terminator*. Quant à savoir s'ils construiront des T-1000 qui ravageront par la soie notre planète, c'est autre chose. D'ici-là, il faudra que quelqu'un pense à les arrêter... ■

Cédric Gasperini

Le grand projet de Mathématiques Appliquées est de révolutionner non seulement le jeu vidéo mais aussi la vie de tous les jours. Leur produit s'appelle Direct I.A. (tant que Microsoft ne leur met pas de bâtons dans les roues) et s'oppose radicalement à tout ce qui s'est déjà fait en la matière. Pour faire simple, Direct I.A. est destiné à rendre les unités un tant soit peu intelligentes. Selon l'environnement dans lequel elles évoluent, selon l'expérience qu'elles acquièrent (suivant vos tactiques, votre façon de procéder, le nombre de troupes que vous engagez, etc.), elles deviennent plus ou moins autonomes. Idem pour les unités gérées par l'ordinateur. S'il se fait voir une fois d'une certaine manière, il agira ensuite de telle façon que vous ne pourrez utiliser deux fois la même tactique. Pour conclure, Direct I.A. tente d'amener l'ordinateur à l'égal de l'homme. Bien entendu, ce programme sera vendu à d'autres développeurs désireux de s'en servir. ■



IL EXISTE QUELQUES TRÈS RARES DÉVELOPPEURS À AVOIR RÉUSSI À VÉRITABLEMENT RAFRAÎCHIR L'UNIVERS DU JEU...
FRÉDÉRICK RAYNAL ET SON ÉQUIPE EN FONT PARTIE !
NOUS AVONS RENCONTRÉ CELUI QUI A FONDÉ NO CLICHE, SOCIÉTÉ DÉVELOPPANT SUR DREAMCAST ET PC.

No Cliché

Itinéraire d'un enfant qui nous gâte

Frédéric Raynal

Gén4 : Peux-tu nous présenter en quelques mots No Cliché ?

Frédéric Raynal : Adeline Software (société appartenant toujours au groupe Delphine) a vendu son équipe et sa technologie à SEGA pour créer une nouvelle société de développement, No Cliché S.A., filiale à 100 % de SEGA France. Nous travaillons exclusivement pour SEGA et en particulier la Dreamcast, mais nos jeux seront aussi portés sur PC. Mais on veut surtout faire de bons jeux.

Pourquoi ce nom ?

F.R. : Nous voulions un nom que des anglophones comprennent et qui contienne un mot français. Et comme nous essayons toujours de faire des jeux différents, hors mode en tout cas, toutes les conditions étaient remplies par No Cliché.



Nom
No Cliché

Date de création
1997

Fondateur(s)
Frédéric Raynal, Didier Chomfray...

Effectif
22 personnes

Adresse
27, rue de la Villette,
69003 Lyon

Jeux développés
Toy Commander

Projets
Toy Commander, Agatha

Adresse Internet
www.nocliche.com

Fiche signalétique



Frédéric Raynal

Alone in the Dark, LBA et maintenant Toy Commander... des jeux à choque totalement différents ? Pourquoi aborder plusieurs genres ? Quel sera le prochain essai ?

F.R. : Le prochain essai sera encore différent. Je crois que pour qu'un jeu soit réussi, il faut « s'amuser » en le faisant. En créant toujours le même genre de jeu, on gagne effectivement en expérience mais l'équipe s'use vite.



Pouvez-vous décrire en quelques lignes ce que vous avez veillé faire et ce qu'est Toy Commander ?

F.R. : Le but est de retrouver les sensations qu'on peut avoir quand on est gamin et qu'on s'invente des histoires avec ses jouets. En plus, j'vous laisse que ce soit un jeu avec lequel on puisse jouer 5 minutes ou bien s'investir à fond et tenter de progresser à travers le système de BOSS et de chronos, mais là c'est plus dur.

Comment vous est venue l'idée de Toy Commander ?

F.R. : L'idée originale vient de Didier Chansfray. On était en train de parler d'un autre jeu qui se passe dans une maison et il a dit qu'avec des avions, ça pourrait être sympa. Mon sang n'a fait qu'un tour ! Il fallait que le jeu soit basé sur des missions afin de flirter avec différents styles de jeu (combat, course, stratégique, dextérité) et nous avons commencé sur-le-champ. La richesse est telle que nous avons ajouté plusieurs sortes de véhicules (voitures, hélicoptères, tanks, jeep, etc.). Les versions PC seront faites en interne.

Que penses-tu de Alone 4 ? Pas de regrets ou d'envies de revenir sur ce genre de produit ?

F.R. : Alone 4 a fait très prometteur. Je trouve cependant que les images manquent d'imagination. J'avais des idées très précises de ce qu'aurait pu être le deuxième et éventuellement les autres opus, mais il sont partis dans une direction radicalement différente. Le genre commence à être bien encombré, il va falloir être très original pour sortir du lot.



Pourquoi ne pas avoir continué LBA ? N'es-tu pas intéressé par un univers complet ou une saga ?

F.R. : Nous n'avons pas continué LBA à cause du changement de société. Avant de partir, nous avons écrit le scénario du 3, mais les droits ne nous appartiennent plus. J'aurais vraiment aimé faire un troisième LBA, mais de toute façon pas juste après le second. Malgré tout, il se peut qu'un jour LBA 3 arrive sur Dreamcast...

Pourquoi avoir choisi le Dreamcast et SEGA ?

F.R. : La Dreamcast de SEGA est une machine très performante et facile à programmer. Lorsque nous avons en la proposition de SEGA, nous nous sommes posé beaucoup de questions. La console nous a toujours intéressés (LBA et Time Commando existe sur PlayStation). Ce qui m'a définitivement décidé, c'est l'énorme avantage à travailler sur une console plutôt que sur un PC : la machine est la même pour tout le monde. Ce qui veut dire que tous les rendus graphiques et les réglages de gameplay seront exactement ce qu'on a voulu. On se reposera la question des différences de cartes 3D, de vitesse de machine, ou de type de joystick utilisé pour la version PC, au moment de la conversion. Il y a peu de temps, j'aurais répondu le PC car les jeux en réseau vont devenir de plus en plus courants, mais depuis la Dreamcast avec son modem, les choses ont changé. Le côté trop technique (et aléatoire) de ces jeux sur PC était un frein pour le grand public. La Dreamcast va être le véritable débüt des jeux en réseau accessibles à tous.

Vous voulez grossir, vous lancer sur plus de projets, toucher ou en ligne ?

F.R. : Oui, nous allons bien sûr nous occuper du en ligne, je dirais même se jeter corps et âme dedans. Notre premier jeu ne l'est pas car les infrastructures ne sont pas encore en place en Europe (je parle des réseaux SEGA comme au Japon qui permettent des connexions très directes entre les joueurs, en tout cas bien mieux qu'à travers Internet). Le résultat des prochaines jeux décidera si on passe à la vitesse supérieure. J'aimerais qu'on puisse faire deux ou trois jeux simultanément. J'ai trop souvent eu des idées que j'aurais dû concrétiser immédiatement, car après elles étaient soit trop vieilles, soit déjà faites. ■

Propos recueillis par Didier Latil

TROP FORT ! ILS N'EN SONT QU'À LEUR PREMIER JEU ET ILS FONT DÉJÀ PARLER D'EUX ! C'EST QUE DEATH DEALER, AU VU DES PREMIÈRES CAPTURES ET DE SES PROMESSES, PROMET, JUSTEMENT ! MAIS QUI SONT DONC CES JOYEUX AMBITIEUX QUI, DEMAIN, RIVALISERONT PEUT-ÊTRE AVEC BLIZZARD ?

œil pour œil

Dent pour dent ?

Dent pour œil. Ça c'est un nom qui claque, surtout dans le milieu des jeux vidéo où la violence et l'agressivité sont les *modus operandi* d'un grand nombre de jeux. Pourtant, les p'tits gars de cette jeune société de développement se défendent d'être des méchants qui mordent tout le monde. Lorsqu'on leur demande d'où vient leur nom, ils répondent : « D'une soirée bien arrosée, de la loi du Talion (comprise dans son acceptation positive : œil pour œil rend à ses collaborateurs ce qu'ils lui donnent) ». On est donc loin du dangereux barbare que l'on incarnera dans Death Dealer, un jeu de rôle sacrément ambiguës, situé dans un univers *heroic-fantasy* à la Conan.

Vous avez dit jeu de rôle ? Eh oui, ce n'est pas un hasard si Benoît Clerc et ses sésidés ont tapé dans ce genre. Tout d'abord, ce sont tous des mondes de Baldur's Gate, Diablo et autres, et reconnaissent qu'ils y ont été sensibles : « Ces jeux nous ont influencés, vu qu'on y a tous beaucoup joué ainsi d'ailleurs, et pour compléter la liste, qu'à Fallout. Nous n'avons pas la prétention d'inventer



un genre nouveau dans Death Dealer ; le jeu de rôle existe depuis près de vingt ans. Nous souhaitons simplement apporter notre modeste pierre à l'édifice et faire un bon jeu. C'est déjà pas mal non ? ». Bien sûr que c'est déjà pas mal. Je dirais que ce serait même bien ! Mais ce ne sera peut-être pas facile, après Diablo II, Darkstone et Planescape Torment, de se faire une place. Le jeu n'est pourtant pas la seule activité de la société puisqu'elle propose ses services pour l'élaboration de produits multimédia (création et production sur les marchés de la communica-

tion, animation, sites Web, etc.), et c'est même son activité initiale. Si pas mal de produits sont développés en interne (c'est désormais une priorité), certains d'entre eux ont été simplement édités comme l'étonnant « Dossier OVNI » ou « Citoyens du monde ». On peut vérifier l'étendue de leurs talents en se rendant sur leur site tout en Flash, où l'on apprend qu'ils développent des concepts, qu'ils mettent en valeur des idées, ce qui n'est pas courant.

Un projet de dessin animé semble être assez avancé également : Underground Café, que l'on retrouvera à la télé et sur le Net. Il y est question des aventures psychédéliques de quatre zombies rock star ! Pour se faire une idée, on peut aller sur leur site où quelques extraits sont disponibles. Loin de se disperser, les p'tits gars mêlent tous leurs développements de front et leur donnent autant d'importance. Souhaitons donc leur bonne chance. rôlez jeunesse ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Eye for eye

Date de création
1996

Fondateur(s)
Philippe Haudagny

Effectif
30 personnes

Adresse
66, rue d'Angleterre
59000 Lille

Jeux développés
Death Dealer (en cours)

Projets
top secret

Adresse Internet
www.oeilpouroeil.fr

Fiche signalétique



Benoît Clerc

Il vient du jeu de rôle traditionnel où c'est une figure connue. À 29 ans, il a déjà été commerçant (boutique Rocambale), auteur de jeux de rôle (Mules Christi, Atlantys, les Soirées Enquêtes), éditeur (Sans peur et sans reproche), traducteur, et enfin rédacteur en chef de Backstab (mag de jeu de rôle) ! Le contraire d'un inactif quoi ! Il dirige à présent Oeil pour œil et s'occupe bien sûr de Death Dealer en tant que game designer. Il trouve même le moyen de continuer à jouer !



Benoît Clerc

Gen4 : Quelles furent les motivations du ou des créateurs de Oeil pour œil ?

Benoît Clerc : L'indépendance, le souci de la créativité et la possibilité d'initier nos propres projets en tant que producteurs ; se porter vers de nouveaux marchés ; ce que les créateurs d'Œil voulaient faire n'était proposé par aucune autre entreprise à l'époque.

Quels sont les derniers jeux qui vous ont passionnés, seul comme à plusieurs ?

B.C. : Je crains de ne pas être très original dans la mesure où comme beaucoup d'entre vous, nous aimons avant tout les bons jeux. En Solo, nous avons beaucoup joué à Fullout 1 et 2, Baldur's Gate et son data disk, Civilization III, Commandos, Half-Life, Caesar III, Sanitarium, Heroes III (un de mes jeux préférés !). En réseau, c'est Starcraft, Quake II et en ce moment, Dungeon Keeper 2. La boîte entière a été saisie par la folie Worms il y a quelques mois.

Comment percevez-vous le marché des jeux vidéo actuellement ?

B.C. : Sans vouloir donner le sentiment de cracher dans une soupe que je m'apprête à manger (un comble !), ma vision du marché du jeu vidéo est plutôt mitigée. Je viens d'un milieu, celui du jeu traditionnel, où la créativité est exceptionnellement foisonnante. À cet égard et en tant que joueur, l'E3 m'a laissé sur ma faim. À quelques rares exceptions près (Diablo II, Dungeon Keeper II, Shogun, Age of Kings ou Planescape Torment) le même concept s'étalait sur tous les écrans de démo : 3D temps réel, action immédiate, univers « hâteau », scénarios basiques et musique techno. J'aime ces jeux-là

Thomas Zighem

Il n'est rien de moins que le créateur de Genesis (1990) sur Amiga, et de Rising Lands. Il est coauteur et programmeur sur Death Dealer.

Mouloud Boukhlef

Il est coauteur et codieur et a participé à Rising Lands.

Sébastien Chevalier

Il vient du milieu des demomakers. Son groupe, Nomad, a gagné la Wired 98, la Party B et Takeover 99.

Ludovic Lamouche

Le graphiste/animateur du jeu a participé à Tonic Trouble, Tim 7 et Kirikou et la sorcière. ■

mais j'aime aussi être surpris par un nouveau concept aux principes inédits. Je pense que les enjeux sont devenus si importants que les hommes en noir du marketing finissent par étouffer la créativité pour minimiser les risques. Pourquoi se lancer dans un jeu au concept novateur dont on ignore s'il va plaire au public alors qu'il suffit de faire un bon jeu de baston en 3D pour gagner de l'argent ?

Death Dealer, votre prochain jeu, se déroule dans un univers peu exploité des jeux vidéo. Qu'est-ce qui vous a inspiré ?

B.C. : Nous sommes tous de vrais fanatiques de l'heroïc-fantasy depuis fort longtemps et lorsque la question du thème s'est posée, nous avons immédiatement décidé de faire un jeu exploitant ce type d'univers. Mais nous ne voulions pas d'un monde médiéval-fantastique traditionnel avec des elfes qui détestent les nains et des magiciens aux chapeaux pointus qui fument la pipe (Tolkien quoi...). Nous souhaitions un univers plus sauvage et plus violent qui permette au joueur de s'affranchir un peu du schéma moral traditionnel (les super gentils contre les super méchants) et qui soit surtout un monde taillé pour une aventure aux dimensions réellement épiques. C'est pourquoi le choix s'est rapidement porté sur un univers dont on trouve les sources d'inspiration dans Conan, Elric et le cycle des épées, jusqu'aux sagas nordiques ou même Rahab. Un monde sévèrement brûlé si vous me passez l'expression...

Que comptez-vous apporter au jeu vidéo ?

B.C. : J'avais d'abord pensé lui apporter des bonbons parce que les fleurs c'est périssable, mais finalement j'ai décidé de lui apporter Death Dealer et après on verra. Nous souhaitons tous à Oeil pour œil fabriquer les jeux auxquels nous voudrions jouer, être aussi créatifs que possible sans perdre de vue les impératifs de production et de commercialisation et surtout ne fermer la porte à aucune idée. ■

Propos recueillis par Luc-Santiago Rodriguez

Tous s'abord remarque par la presse spécialisée pour leur premier jeu - Omikron, The Nomad Soul. Quantic Dream est maintenant la cible des médias généralistes. En effet, ces derniers font leurs choix gras de la participation de David Bowie à la musique de ce jeu sur un

Quantic Dream

Un pari risqué

Pour vous dire à quel point cette société française est devenue médiatique, son fondateur, David Cage, a dû enchaîner les interviews télévisées lors de l'E3, CNN, LCI, BBC, toutes les chaînes y sont passées ! Mais si aujourd'hui beaucoup voient en Omikron un incontournable (et que d'autres s'y intéressent grâce aux musiques de David Bowie), il n'en était pas de même au début du projet. En effet, c'est un véritable parcours du combattant que David Cage a dû effectuer pour apporter un peu de reconnaissance à son jeu ! Heureusement pour lui, il possède de nombreux contacts dans le milieu (il dirigeait un studio qui s'occupait de la musique de jeux vidéo) et il était assez passionné pour se consacrer à l'écriture d'une véritable bible, le scénario de science-fiction de Omikron. Bien décidé à concrétiser son rêve et sachant par expérience qu'il est impossible de



courir deux fièvres à la fois, David Cage a dû prendre une décision dangereuse : abandonner son travail pour se consacrer à la réalisation d'une démo, seul moyen de promouvoir son jeu auprès des éditeurs. Pour cela, David fit une proposition à un grand nombre de personnes susceptibles de le suivre

dans son défile : se lancer dans une pré-production de six mois (financée par des contraintes financières évidemment), quatre mois pour réaliser une démo du jeu et deux mois pour intéresser un éditeur. Inutile de vous dire que les membres définitifs de l'équipe se comptent sur les doigts d'une main ! Mais ces

quanticdream Nom
Quantic Dream

Date de création
avr 97

Fondateur(s)
David Cage

Effectif
35 personnes

Adresse
11 rue Sainte-Hélène,
75015 Paris

Jeux développés

Projets
Omkron, The Nomad Soul

Adresse Internet
www.quanticdream.com/

Fiche signalétique





David Cage



derniers ont travaillé extrêmement dur (dans un petit studioinsonorisé de 10 m², sans lumière du jour) pour réaliser une démo intégrant les éléments novateurs du jeu et étant à la pointe de la technologie. Bref, une démo capturant l'essence de ce que serait la version finale. La démo prête dans les temps, la recherche d'un éditeur commença... Le plus dur était à venir.

L'équipe ne voulait pas signer de contrat avec un éditeur français (leurs tentatives leur ont donné raison !). Elle voulait trouver une structure qui puisse subvenir aux moyens de production (9 millions de francs à l'époque !) et qui lui permette de franchir les frontières sans difficulté. Mais la majorité des éditeurs étrangers fermaient systématiquement leurs portes aux développeurs français capables selon eux de créer des jeux superbes mais sans aucun gameplay (selon David, c'est encore vrai aujourd'hui). Du coup, les anecdotes sont nombreuses. Entre les éditeurs qui faisaient venir David jusqu'au fin fond

des États-Unis pour lui annoncer qu'ils ne signeraient pas avec des Français, ceux qui lui accordaient dédaigneusement une seconde période de pré-production pour peaufiner leur concept, ceux qui lui de-



mandraient d'attendre six mois avant d'avoir une réponse, David aura tout connu ! Mais finalement, tout s'est arrangé et un contrat a été signé avec Eidos qui croyait énormément en Omikron. Pour la petite histoire, la signature est survenue la dernière semaine de la période des six mois... Un peu plus et l'équipe n'avait plus rien à manger ! Peu de temps après (avril 97), David créait la structure indispensable à l'embauche de dix-huit employés et au commencement du développement : Quantic Dream. C'est un apparte-





► ment en plein Paris, bien sectionné (avec la partie réservée aux programmeurs, celle réservée aux graphistes, etc.), qui sent de locaux. La suite, tout le monde la connaît : un développement long de plus de deux ans pour une sortie prévue mi-octobre. Ah non, il y a une histoire que je ne vous ai pas encore racontée : la rencontre avec la star. Au bout de seulement un an de développement, l'équipe s'est posé le problème de la musique qui accompagnerait Omikron. David voulait une composition à la hauteur de son jeu et pour cela, il n'y avait qu'une solution : louer les

services d'un artiste de renommée mondiale. En plus d'une musique de qualité, cela permettrait au jeu de profiter d'une promotion plus large. De nombreux artistes ont été contactés et si beaucoup se disaient intéressés, peu se sentaient prêts à s'investir concrètement. Puis un jour, le nom de David Bowie fut énoncé. Personne n'y croyait mais après quelques mois et quelques rendez-vous avec des gens de son entourage professionnel, une rencontre fut organisée avec la star. Enfin puis si star que ça puisque David (Cage pas Bowie) rencontrera une personne très

simple qui s'est immédiatement passionnée pour le projet (il a lu le scénario entièrement, ce qui est un exploit de l'aveu même de son auteur !). D'autres rencontres ont bien sûr suivi et les deux uniques chansons espérées par l'équipe se sont transformées en un album complet sur le thème de Omikron : huit chansons et des musiques d'ambiance ! Que dire de plus si ce n'est que la genèse de Quantz Dreams ressemble à un conte de fées... Si l'on oublie les souffrances qu'ont dû endurer l'équipe pour en arriver là ! ■

Sébastien Tasserie



Saitek

Racing Wheel* Force Feedback



C'est aussi...



X36

Le X36 offre un vrai volant et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation de course, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Stick*

Joystick avec filtre à hightech et système de stabilisation à 3 axes intégré.

Windows 95/98/ME/2000/XP
Mac OS 8.6 et ultérieur

Windows 95/98/ME/2000/XP

Mac OS 8.6 et ultérieur

Windows 95/98/ME/2000/XP
Mac OS 8.6 et ultérieur

Saitek

www.saitek.com

PC Dash*

Tirez la meilleure partie de votre PC avec le PC Dash. Tous les titres de jeu nécessitent un joystick et un clavier.

Windows 95/98/ME/2000/XP
Mac OS 8.6 et ultérieur

X6-33m

Un joystick et un volant pour PC et Mac.

Windows 95/98/ME/2000/XP
Mac OS 8.6 et ultérieur

Brouchure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE
Nom, prénom _____
Adresse _____
C.P. _____
Ville _____
Date de naissance _____
Configuration matérielle _____

EN TIRANT DIRECTEMENT SON NOM DU *SILMARILLION* DE TOLKIEN, SILMARILS AFFIRMAIT DÉJÀ SON ORIENTATION LUDIQUE : MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE, RÔLE ET AVENTURE. IL FAUT CROIRE QUE ÇA LEUR A PORTÉ BONHEUR CAR APRÈS 12 ANS D'EXISTENCE PAS TOUJOURS FACILE, ILS SONT TOUJOURS LÀ !

Silmarils

Le jeu à l'ancienne

Lognes. Cherchez pas, ce n'est pas une province suisse, ou même un satellite de Jupiter, c'est tout simplement une petite bourgade à côté de Paris. Moi aussi, avant de m'y rendre, je ne croyais pas à son existence. C'est en cherchant un raccourci que jamais je n'ai trouvé que je suis tombé dessus. C'est là qu'est établi Silmarils, une boîte de développeurs français ancestrale ! Fondée en 1987 par trois jeunes fondus de jeux dont deux frères (le troisième larron s'est aujourd'hui envolé vers d'autres horizons), Silmarils était vouée, au départ, à l'édition et au développement de jeux. Aujourd'hui, cette société se dédie uniquement à cette dernière activité.

Interrogés sur le sujet, les deux frangins trentenaires, Louis-Marc et André Roques, regrettent le bon vieux temps : celui où une poignée de fous furieux créaient leurs logiciels dans un garage et les éditaient tranquillement. Aujourd'hui, pro-

grammer un jeu ne suffit plus : il faut un service marketing d'enfer, des campagnes de pub, de l'argent... Alors comme ils ne peuvent plus éditer leurs propres jeux, ils font appel à des gens dont c'est le métier. Par exemple, leur dernier bébé, Asghir (un jeu d'aventure/action médiéval-fantastique) a été

mis en main par Grolier. Dommage pour eux : il a été distribué partout dans le monde sauf en France ! Un comble pour un soft développé chez nous ! Date de sortie sur le territoire : inconnue. Merci Grolier. Alors c'est vrai que lorsqu'ils parlent du système actuel, nos deux frères ne sont guère enthousiastes,



Nom
Silmarils

Date de création
1987

Fondateur(s)
Louis-Marc et André Roques

Effectif
12 personnes

Adresse
22 rue de la Mousse-Rouge,
77185 Lognes

Jeux développés
Ishtar, Asghir

Projets
Sofin

Adresse Internet
www.silmarils.com

Fiche signalétique





Heureusement, ça n'a pas émoussé leur appétit créatif. Et on ne peut contester leur originalité et leur soif d'innover. Témoin, la sortie il y a presque trois ans de Deus, un simulateur de survie où l'on incarne un aventurier langoué en pleine jungle, qui devait gérer sa petite santé, ses armes et sa progression. C'était précis, complet et on s'en souvient encore ! Et ils semblent bien partis pour continuer à nous étonner, si l'on en juge par la version de Sultan que nous avons pu découvrir (voir encadré).

Bon, un jeu par an (parfois moins), il faut avouer que c'est peu. Mais ça se comprend : chez Silmarils, ce sont des artisans ; une douzaine de personnes permanentes et une quinzaine extérieures travaillent sur le même projet, initié et chaperonné comme d'habitude par Louis-Marie et André. C'est simple, ce sont probablement les derniers à travailler à l'ancienne : les voix sont enregistrées au fur et à mesure par l'équipe de développement et des amis confidens. Ça tombe bien, André fait du théâtre et met tout le monde à contribution. Dans une grande pièce, une poignée de graphistes et de programmeurs planchent sur Sultan à grand renfort d'encyclopédies sur l'architecture arabe, de tests et de café. En les observant, on a l'impression que tout le monde peut mettre son grain de sel partout

et que les échanges vont bon train. Seule la musique sera confiée à des gens extérieurs.
C'est très rassurant de découvrir des développeurs qui à l'heure des multinationales et des cotations en bourse, travaillent encore de cette manière. Bien sûr, ils ne sont pas les seuls et Éric Chahli (Heart of Darkness), Frédéric Raynal (LBA), et une poignée d'irréductibles bosssent encore en petit comité.

Mais cette situation, si elle préserve l'invention et la spontanéité, bref, la création, ne facilite pas le travail. Silmarils se voit donc obligé, pour chacun de ses jeux, de dénicher les éditeurs capables de supporter leur projet, exactement comme un petit développeur inconnu ! Du coup, ils ne craignent pas sous les moyens : des écrans 15 ou 17 pouces, deux équipes réduites (dont une à Nancy) mais des idées à revendre ! On est loin des studios de développement luxueux écourtés par des délais de sorties imposés par éditeurs exigeants !

Bref, une bonne leçon d'humilité (12 ans comme ça !) qui prouve bien que le talent n'attend pas le nombre des billets. Pour plus d'information, on peut aller visiter leur site (<http://www.silmarils.com>), et surtout les encourager en attendant leur prochain titre qui s'annonce décidément prometteur. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Louis-Marie et André Racques

Louis-Marie et André Racques sont non seulement frères mais vétérans : ils appartiennent à la vieille génération, celle qui a connu les Spectrum, les Amstrad, les Oric et autres machines de guerre jamais dotées de plus de 64 Ko de mémoire vive. C'est d'ailleurs sur ces engins bénis (peut-on déclencher encore appeler ça des ordinateurs ? !) qu'ils ont fait leurs premières armes de développeurs. Au départ, ils étaient auteurs chez Laricelle et c'est même à eux que l'on doit le légendaire jeu d'aventure L'Aigle d'or sur Oric ! Que de souvenirs hein ? Après avoir travaillé pour d'autres, ils décident de se mettre à leur compte et fondèrent Silmarils, société de développement et d'édition de jeux. Ce nom allait présider à leurs créations. Silmarils, Silmarillion, Tolkien, médiéval-fantastique... Pas étonnant qu'ils aient enchaîné les jeux d'aventure et de rôle (la série des Ishar, Asghon...) mais pas seulement. On leur doit aussi une pléiade de petits jeux rigolos ainsi que l'unique simulateur de survie du monde judique [Deus]. Essentiellement inspirés par le médiéval et l'aventure (« parce que c'est ce que nous savons faire le mieux »), et très attentifs aux évolutions technologiques, ils travaillent actuellement sur Sultan (voir encadré) et bavillonnent de projets : un jeu de rôle Multijoueur, un éventuel Ishar 4, un Asghon 2, bref, de quoi nous occuper encore longtemps ! Leurs derniers émois ludiques furent Ultima Online et Age of Empires, « parce que c'est diablement beau et bien fait ». ■

Anecdotes

- Thierry Falcoz, un ancien de Gen4 travailla comme stagiaire six mois chez Silmarils.

Il a ensuite échoué à Gen4, puis à PC Force : quelle dégringolade !

- La série des Ishar connaît actuellement un franc succès en Pologne, où elle est distribuée avec certains magazines. Les Polonais au moins, ne râlent pas après les jeux complets !

- Silmarils envisage dans l'avenir de développer un jeu de rôle on-line dans le monde d'Ishar. Mauvaise nouvelle pour Olivier. ■



Si Sultan ressemble à première vue à un énième clone de Tomb Raider à cause d'une vue troisième personne désormais familière, il suffit de le voir tourner et de découvrir son histoire pour s'apercevoir que la comparaison s'arrête là. Il s'agit effectivement d'un jeu d'aventure situé dans l'univers des Mille et une nuits où l'on Incarne Alim, un jeune adolescent chargé d'une quête assurément peu commune : se marier avec cinq princesses ! Une adepte du polygamie en somme ! Mais avant ce grand jour, il faudra les retrouver et surtout, les séduire ! Car les princesses arabes, c'est drôlement capricieuses ! Et vas-y que je te demande d'aller me chercher une plante rare, de danser ou de jouer de la flûte, et mrieux que ça ! Les frères Rocques ont mis un point d'honneur à pondre un bon scénario : ils veulent des rebondissements, des combats, des personnages uniques, des surprises, bref, du rythme, « exactement comme dans un bon film ». La version que nous avons vue est pour l'instant conforme à leurs offentes et mon seul regret est qu'elle ne soit avancée qu'à 50 %. Il faudra attendre le début de l'année prochaine pour se marier virtuellement ! Bon courage les gars ! ■

Les dernières créations



• Targhan - 1989

Leur première création fut aussi leur premier succès. C'était un jeu de boston en 3D, fun et niquel. Déjà

• Ishar - 1992, 1993, 1994

Ce jeu de rôle décliné en trois épisodes affirme un monde cohérent et très vaste. De nombreuses quêtes, des personnages dotés de psychologie... une réussite. À tel point que les joueurs leur réclament une suite !

• Transorlica - 1992

Un jeu de stratégie situé dans l'univers crépusculaire de La Compagnie des glaces. Il a marqué de nombreux joueurs

• Deus - 1996

Un jeu d'aventure new age... qualifié de simulateur de survie, il offrait une vue subjective et surtout une liberté d'action absolument unique

• Asghan - 1998

Leur dernier jeu attend d'être distribué en France. On y incarne un guerrier dans un univers médiéval fantastique. Accéléré 3D et tout. Dommage qu'on ne l'ait encore pas vu en version finale ! ■

SUR LES CHAMPS DE BATAILLE
DU XXXI^e SIECLE,
CE SONT LES NEURONES
QUI FONT LA DIFFÉRENCE...



MECH WARRIOR 3



- Plus de 15 BattleMechs différents
- Plus de 35 armements disponibles
- Modifiez et réparez les Mechs entièrement
à l'aide des matériaux mis à l'enemic

- 5 missions d'instruction
et 5 scénarios d'Action Immédiate
- 20 missions sur 4 théâtres d'opérations
- Un mode Multijoueur réunissant jusqu'à 8 pilotes

Disponible sur PC CD-Rom

MICRO PROSE
MICROSOFT GAMES

F959
COMPUTATION

Microsoft

ZIPPER
INTERACTIVE

<http://www.ubisoft.fr>

NET LINE 0800 80 00 22
01 36 64 45 22
INTERNET

Ubi Soft
ESTATE



DEPUIS SA CRÉATION EN 1986, LA SOCIÉTÉ UBI SOFT A PARCOURU DU CHEMIN. MAINTENANT IMPLANTÉE DANS 16 PAYS, ELLE FAIT OFFICE D'ACTEUR INCONTOURNABLE DANS LE MILIEU... QUE CE SOIT AU NIVEAU DE L'ÉDITION, DE LA DISTRIBUTION OU DU DÉVELOPPEMENT.

Ubi Soft

De filiale en filiale

Comme vous pouvez vous en douter, l'empire construit par les frères Guilleminot au cours de ces quinze dernières années ne fonctionne pas de la même manière qu'une boîte indépendante ne comptant qu'une vingtaine d'employés ! Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, chaque structure, petite ou grande, présente ses intérêts et ses inconvénients. Mais il semblerait que les dirigeants de Ubi Soft aient compris comment exploiter au maximum leur imposante société. Ainsi, en visitant la maison mère (cinq étages dans un bâtiment de Montreuil, en région parisienne), une réflexion s'impose : ils ont tout prévu ! Alors que certains reconstruisent des épiceries dans des abris antiaériens pour prévenir la fin du millénaire, d'autres s'occupent de peaufiner chaque maillon de leur chaîne de production de jeux vidéo. De l'émergence d'une idée au design du packaging, Ubi Soft peut s'occuper de tout ! Ainsi, outre les



cellules indispensables (centre de projets, centre de développement, etc.), on trouve chez Ubi Soft un véritable studio son permettant de réaliser la «localisation» des jeux (entendez par là, la traduction des voix en français et si vous n'entendez pas, laissez tomber...) ou encore un studio artistique capable de réaliser des artworks (par exemple

pour la presse spécialisée) et des publicités pour le marketing. Mais la création d'une telle infrastructure était nécessaire puisque, dès 1994, Ubi Soft a décidé de ne plus se cantonner aux rôles d'éditeur et de distributeur pour endosser également celui de développeur. Aujourd'hui, la société agit donc sur trois plans. Elle distribue des jeux sans intervenir dans leur développement (produits LucasArts, 3DO, etc.), elle édite des jeux développés intégralement en interne (Rayman 2, Toxic Trouble, etc.), et elle édite des jeux sur lesquels elle intervient plus ou moins au niveau du développement



Nom
Ubi Soft Entertainment

Date de création
1986

Fondateur(s)
Yves, Édouard, Michel,
Claude et Christian Guilleminot

Effectif
1 474 personnes

Adresse
28, rue Armand-Carrel,
93108 Montreuil CEDEX

Jeux développés
Rayman, Pod, Fl Racing,
Monaco Grand Prix

Projets
Rayman 2, Toxic Trouble

Adresse Internet
www.ubisoft.com/

Fiche signalétique



(S.C.A.R.S., Ultimate Golf, etc.). Ce dernier type de diffusion est appelé *Third Party* : une équipe apporte un jeu à un certain stade de développement et Ubi Soft propose sa structure pour le finir et assurer la post-production (*marketing*, mise en vente, etc.).

Actuellement, pas moins de 80 personnes travaillent en même temps sur Rayman 2, tous localisés à Montréal. Imaginez donc les problèmes de cohésion rencontrés :



chacun effectue des modifications de son côté, modifications qui influent sur le travail des autres personnes de l'équipe. Afin d'arriver à travailler efficacement dans de telles conditions, des postes spécifiques ont été créés. Par exemple, le travail du *Data Manager* consiste à actualiser, chaque soir, une énorme base de données afin que le lendemain matin, tous les membres de l'équipe puissent travailler sur la même version du jeu. Mais si la

Rayman 2

Inutile de rabâcher, vous savez pratiquement tout sur Rayman 2, ce jeu de plates-formes en 3D à la jouabilité impressionnante. Ce que vous ne savez sûrement pas, c'est la manière dont est créé un niveau. Deux personnes y travaillent : un graphiste et un *level designer*. Respectant la ligne directrice décidée par le *game designer* (Michel Ancel pour Rayman 2) et utilisant le kit de travail qui leur est fourni (textures et objets respectant l'ambiance du jeu), les deux artistes disposent ensuite d'une totale liberté pour créer... Ce qui donne une vingtaine de niveaux différents mais gardant une cohérence indispensable.



situation s'avère compliquée, elle devient carrément complexe lorsqu'on sait qu'un début du développement de Rayman 2, l'équipe de programmeurs se trouvait à Annecy, celle des graphistes à Montpellier et le reste des membres à Montréal ! Néanmoins, Ubi Soft semble prêt à faire face à ce genre de problèmes puisque les filiales internationales travaillent énormément ensemble (le *debuggage* de Rayman 2 se fait au Canada) et que la société bénéficie de connexions à haut débit privées (appelées « tunnels » par les employés). Manifestement, Ubi Soft est paré à faire face à tout, même si, en ce qui concerne la localisation des équipes, tout le monde s'accorde à dire que la proximité est un avantage.

Sébastien Tasserie

Vibes



Nom
Vibes

Date de création
1996

Fondateurs(s)
Alexandre Ledant,
Frank De Luca et Yannis Mercier

Effectif
10 personnes

Adresse
40, av des Terres de France 75012 Paris

Jeux développés
Mankind

Projets
Mankind

Adresse Internet
www.mankind-universe.net/
france/index.htm

Fiche signalétique

C'est en plein Bercy Expo que se trouvent les nouveaux locaux de Vibes. Afin d'oublier le temps où les six membres de l'équipe se prétaient en travaillant dans un petit appartement, la société a investi dans des bureaux suffisamment grands pour que chacun dispose d'assez d'espace vital. En tout cas, l'ambiance de travail rappelle celle qui pouvait régner à l'époque où les développeurs travaillaient au fond d'un garage : une machine à café, des bureaux bordelais à souhait et quelques plantes vertes pour survivre à des nuits de travail. Mais revenons un peu en arrière. À l'origine de Vibes, il y a trois hommes : Alexandre Ledant (qui a travaillé en tant que graphiste chez Cryo pour le Deuxième Monde, Atlantis et Megarace 2), Frank De Luca (auteur de Megarace, Megarace 2 et Lost Eden) et Yannis Mercier (réalisateur

de deux courts-métrages). Tous trois amis d'enfance (leurs parents respectifs se connaissaient avant leur naissance), ils partagent le même rêve : développer un jeu *on-line*

fine au nombre de participants illimité, un univers persistant unique dans lequel les joueurs du monde entier pourraient se connecter et jouer ensemble. Et ce rêve s'est très vite transformé en projet, projet du nom de Mankind, dont le top départ a été donné avec la création de Vibes en 1996. Afin de concrétiser au mieux leur rêve, les créateurs de Mankind ont choisi l'univers le plus vaste possible (la galaxie) et le thème le plus large possible (l'humanité). Mais n'ont-ils pas vu un peu trop gros ? En effet, il existe maintenant une « affaire Mankind » qui pourrait se résumer en quelques mots : un jeu de gestion/stratégie spatiale exclusivement *on-line* très attendu, qui est sorti en décembre dernier alors que pratiquement rien n'était implanté ! Vibes assume ses responsabilités, non sans nous faire remarquer que Cryo aime les siennes et que les distributeurs, qui



Exclusivement *on-line*



se sont empressés de vendre le jeu sans même respecter la date de sortie convenue, dorénavant en faire autant ! Bref, en décembre dernier, les choses se sont vite envenimées pour l'équipe et, face au nombre de joueurs hallucinants essayant de se connecter, les serveurs ont dû être ouverts, complètement en libre accès : autant dire qu'il n'y avait pas de jeu ! Mais maintenant, la version 1.5 de Mankind devrait être téléchargeable. Et ce pourrait bien être une petite révolution...

Alors évidemment, au moment où j'écris ces lignes, la disponibilité de cette version est hypothétique. Mais faisons confiance à l'équipe de programmation et à la version qui n'a été présentée qui changera radicalement de celle sortie en décembre. Tout d'abord, la majorité des interfaces ont été refaites pour offrir au joueur la vision désirée des menus et des statistiques. Une nouvelle

échelle a également été implémentée afin que la différence entre une corvette et une Valkyrie saute immédiatement aux yeux. Côté graphisme, de nombreux effets spéciaux ont été ajoutés : les tirs, les explosions, etc. Le Centre d'Echanges permet maintenant d'acheter et de vendre auprès de l'Empire et des autres joueurs. Un côté gestion a aussi été ajouté à la construction de cités sur les planètes colorées. Quant aux prochaines évolutions, quelques rebondissements sont à prévoir. Pour la version 2.0, une invasion d'aliens (qui permettra d'avoir accès à de nouvelles unités et technologies) est programmée... Imaginez un peu la

vie des premiers joueurs qui se feront écraser par des vaisseaux de type inconnu et que des flashes d'informations de l'Empire feront état de ces amicroches ! Et même si l'équipe compte faire vivre Mankind indéfiniment, d'autres jeux exclusivement *on-line* sont en préparation. Pourquoi exclusivement *on-line* ? Simplement car les fondateurs de Vibes pensent qu'il est difficile d'échapper à Internet : «S'il ne vient pas chez vous par votre ordinateur, il viendra demain par votre télé, c'est un outil et un média incontournable.» Et si la vulgarisation d'Internet passait par les jeux vidéo ? ■

Sébastien Tasserie



Toka



Nom
Toka France

Date de création
1991

Fondateur(s)
Carlo Peroni, Lyes Beladoumi

Effectif
15 personnes

Adresse
14/15 Villa du Bel Air
75013 Paris

Jeux développés
Burning Road, ...

Projets
Soul Fighter

Adresse Internet
Pas de site

Fiche signalétique

CONTRAIREMENT AUX CLICHÉS, ON PEUT CRÉER DES JEUX PASSIONNANTS LOIN DES BUILDINGS HIGH-TECH ET SANS FAIRE DES O.P.A. À TOUT VA SUR LES CONCURRENTS. NICHÉE AU SEIN DU XII^e ARRONDISSEMENT DE PARIS, LA CHOUETTE ÉQUIPE DE TOKA S'EMPLOIE À NOUS LE PROUVER.

Amitié franco-japonaise

Toka, petite société formée autour d'une quinzaine de programmeurs passionnés, a en fait connu plusieurs naissances. En 1991, une bande de copains se constitue en association afin de pouvoir élaborer et commercialiser tranquillement des jeux destinés à la Super Nintendo. En 1995, changement de cap. Notre fine équipe s'installe à Londres, s'attaque à la PlayStation et lui offre quelques *hits* majeurs, comme Burning Road, que les accros de la console de Sony n'ont pas pu oublier. Leur support chéri s'esoufflant quelque peu, ces cervaux toujours bouillonnants décident de regagner la France et de se lancer à corps perdu dans l'aventure de la Dreamcast, qui va leur permettre de concrétiser leurs rêves de 3D. Dans leurs cartons, les ébauches d'un projet grandiose : Soul Fighters. «Quand on a commencé à travailler sur Soul Fighters, il y a un peu plus d'un an, personne ne croyait à la Dreamcast, tout le



monde disait que ça allait se planter», nous rappelle Carlo Peroni, dynamique et ténèbreux G.O. de la bande. Mais en ces temps de rachats et de concentrations, une si petite structure a-t-elle encore sa place ? «Bien sûr, répond Lyes Beladoumi, le directeur artistique, c'est même à notre petite taille que nous devons notre avance. Nous avons pu faire des virages à 180° dans l'élaboration du jeu sans devoir réunir le conseil d'administration et demander l'avis des marcheurs !» Et quel produit ! Soul Fighters, s'annonce comme un *beat'em up* de grande classe. Sauvé dans un environnement médiéval-fantastique très manga, grâce à un scénario concocté par les auteurs de Dark Earth, il emmènera le joueur dans 15 mondes différents afin de libérer des âmes humaines prisonnières de corps monstrueux ! Mouvements et enchaînements impressionnants, défors dantesques, monstres superbes, Soul Fighters a vraiment tout pour plaire. En corde, pour une fois, la version PC, développée parallèlement et basée sur la 3dfx, est presque plus belle que celle de la console !

Tout cela arrive en septembre, pour confirmer à ceux qui en doutaient le talent et le dynamisme des développeurs français. ■

Rémy Gouyouve





JOUEZ AVEC CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE, LE 13^{ÈME} GUERRIER ET GEN4

ET DÉCOUVREZ L'UNIVERS FANTASTIQUE DU JEU DE STRATÉGIE/COMBAT ADAPTÉ DE LA SÉRIE CULTE DES FANS D'HÉROÏC FANTASY

"Ce jeu est grandiose dans tous les sens du terme."

GEN 4

"Wormhill et ses compagnons vont faire trembler le royaume de la stratégie en temps réel.
Cry: l'un des meilleurs combats... Quel jeu fantastique! Il se remettra en ligne lui est évidemment fidèle."

PC TOURNAMENT

"Les fans de Chroniques de la Lune Noire sur pc pourront s'enchanter..."

PC Fun

"Le combat et l'atmosphère est très bien rendu lorsque la magie commence!"

A GAGNER

DU 1^{ER} AU 5^{ME} : 1 jeu Chroniques de la Lune Noire + 2 places de cinéma + 1 T-Shirt le 13ème Guerrier + 1 silhouette géante des Chroniques de la Lune Noire.

DU 6 AU 20^{ME} : 1 jeu Chroniques de la Lune Noire + 2 places de cinéma + 1 T-Shirt le 13ème Guerrier.

DU 21^{ME} AU 25^{ME} : 2 places de cinéma + 1 T-Shirt le 13ème Guerrier.



Les Mille Chroniques de la Lune Noire sont disponibles chez tous les grands détaillants
www.cryo-interactive.com



ANTONIO BANDERAS

Le 13^{ÈME}
GUERRIER

UN FILM DE

JOHN ACTERMAN

DISPONIBLE SUR DVD

SCOTT WALTERS

PHOTOGRAPHIE DE MICHAEL FRANKE

SON ET MUSIQUE DE STEPHEN RUMBLE

EFFETS SPÉCIAUX DE ROBERT KIRKWOOD

PRODUCTION DE JEFFREY L. COOPER

DISTRIBUÉ PAR 20TH CENTURY FOX FILM CORPORATION

SCORPIO FILM DISTRIBUTION

SCORPIO FILM INTERNATIONAL

COUPON RÉPONSE A RENVOYER OU A RECOPIER SUR PAPIER LIBRE A L'ADRESSE SUIVANTE :

Concours Chroniques de la Lune Noire, CDL-PC-03
Cryo Interactive Entertainment 24 rue Marc Seguin 75018 Paris

QUESTION A :

Qui est le nom du héros des Chroniques de la Lune Noire que vous trouvez dans le jeu ?
 Ghorghor Bey Feidresa Wismenhill

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Nom de la voie : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : _____

Téléphone : _____

Email : _____

Configuration matériel : Processeur : _____

Lecteur : _____

CD

DVD

RAM : _____

QUESTION B :

Combien de camps jouables s'opposent dans Chroniques de la Lune Noire ?
 3 4 5

QUESTION C :

Quel est le nom du mode de jeu qui vous permet de choisir votre carte et de déterminer le nombre de vos ennemis ?
 Mode direct Mode destruction Mode escarmouche

ART DU RÈGLEMENT : Le jeu et toutes ses éditions physiques peuvent être acheté en France métropolitaine. La participation est gratuite et sans obligation d'achat. Seul un bulletin par joueur (minimum deux envois distincts) sera autorisé. Les participants doivent être âgés de 16 ans minimum. Le concours de la Lune Noire est à échéance le 30 juillet 1998 à minuit. La liste des gagnants sera publiée sur le site web www.cryo-interactive.com dans les jours qui suivront. Les gagnants seront avertis par e-mail ou par fax 5 semaines après l'application de l'Art. 27 de la loi du 680-178, un droit d'accès et de rectification est réservé aux personnes concernées.

DEPUIS MARS, CANAL+ MULTIMEDIA TRAVAILLE EN ETROITE COLLABORATION AVEC INFOGRAPHES SUR DES PROJETS TRES AMBITIEUX. EVE-LISE BLANC-DELEUZE, DIRECTRICE GENERALE, NOUS EXPLIQUE QUELQUES PETITES CHOSES...

Canal+

La chaîne multimédia
Multimédia

Eve-Lise Blanc-Deleuze

Génf: Canal+ Multimédia va-t-il rester fidèle à sa politique de licences internes : *Les Guignols ou Cleo* ?

Eve-Lise Blanc-Deleuze: Pourquoi pas pour *Les Guignols*, mais d'autres projets concernant des émissions phares à l'antenne sont aussi à l'étude... Cleo n'a effectivement rien à envier à Lara Croft (elle est moins connue au niveau international mais possède des attributs tout aussi convaincants !) et pourrait être l'héroïne d'un prochain jeu.



Nom
Canal+ Multimédia

Date de création
mars 1995

Fondateur(s)
Canal+

Effectif
N.C

Adresse
N.C

Jeux développés
Les Guignols de l'Info, *Post Grand Prix*

Projets
Canal+ Football 99, *The Instincts*,
Paris 1313, Le disperz de Notre-Dame ...

Adresse Internet
www.canalplus-multimedia.fr

Fiche signalétique



Ne pensez-vous pas profiter de votre parenté avec Studio Canal+ pour utiliser leurs productions en images de synthèse ?

E.-L.B.-D. : Plusieurs licences du Studio Canal+ et de chez Ellipse sont actuellement à l'étude pour être éventuellement utilisées dans un jeu vidéo (*Sphinx*, *Gafna*, etc.). Nous sommes parfaitement conscients de l'intérêt d'une telle collaboration et c'est l'objet même de l'existence de Canal+ Multimédia pour notre actionnaire Canal+ ! À garder en mémoire toutefois, que ces études et projets, en supposant qu'ils obtiennent un feu vert, ne verront pas le jour en tant que produit avant 2001...

Vous travaillez toujours avec Cryo, malgré le partenariat à 50/50 entre Canal+ et Infographes ?

E.-L.B.-D. : L'objectif de CMM est de multiplier les partenariats avec des sociétés du secteur mais aussi extérieures, qui s'adressent au même public que le nôtre (12/35 ans). Ce n'est pas parce que Infographes détient 50 % de notre capital que nous nous limiterons à ce seul partenaire. Nous avons fait appel à Cryo lorsque nous avons initié le concept de produits ludico-culturels (Versailles à l'époque). Ils sont ensuite rentrés en coproduction avec nous sur ce titre et nous avons continué ensemble la série *Égypte et Chine*. Ces trois titres sont de beaux succès et notre collaboration a été fructueuse. Nous allons sortir en fin d'année, Paris 1313, Le disparu de Notre-Dame. Il présente deux innovations majeures : la possibilité d'incarner au sein du jeu trois personnages distincts et un gros travail sur l'expression des personnages a été fait. ■

Propos recueillis par Didier Latil

ILS SE FONT OUBLIER, PUIS REVIENTENT FORT PUIS DISPARAISSENT À NOUVEAU POUR MIEUX REVENIR. TOUCHANT À TOUS LES GENRES, AVEC QUELQUES LICENCES INTÉRESSANTES, LA SOCIÉTÉ SE LANCE DEPUIS QUELQUES MOIS SUR LES MARCHÉS INTERNATIONAUX... Ça devient sérieux !

Microïds

Développeur
franco-mondial !

Microïds est sans aucun doute l'un des meilleurs studios français les plus anciens. À sa tête, deux frères qui n'hésitent pas à prendre parfois de sérieux risques. Loin de se cantonner à quelques genres, l'équipe de Microïds touche à tout, utilisant essentiellement des développeurs en interne. L'an dernier cependant, Microïds a sorti en France quelques bons produits de chez Monolith, dont le sympathique *Get Medieval* (une reprise de *Gauntlet*), mais surtout *Shogun*, lui aussi de Monolith, un *quake-like* doté d'une ambiance manga rafraîchissante. D'ici la fin d'année, on devrait aussi avoir affaire à *Mad Race*, une course de buggies complètement déjantée. L'équipe mise tout sur le fun et la jouabilité. En tout cas, avec l'ouverture d'un studio de développement au Canada, celle de Microïds en Italie, la reprise de titres cultuels de Macrofolie's, une présence sur les marchés américains, asiatiques et européens, l'année s'annonce chargée.

Si l'Amérique est déjà reconnue



comme une très bonne surprise à travers de nombreux pays, c'est surtout le jeu de stratégie *Les Fourmis* que tout le monde attend pour Noël. Vous ne pouvez avoir échappé à l'engouement du public français pour l'écrivain Bernard Werber et sa trilogie *Les Fourmis*. L'an dernier, les insectes étaient à l'honneur avec une approche fun dans *1001 Pattes* de Disney ou *FourmiZ* de Dreamworks. Mais cette année, cela va être plus sérieux. Il s'agit d'un jeu de straté-

gie, dans lequel le joueur va devoir assurer le développement, la défense et la survie d'une fourmilière de fourmis rouges : la fameuse Bel O Khan de la forêt de Fontainebleau. Le but final, outre de vaincre divers autres insectes, ennemis et fourmilières voisines, sera de vaincre l'ennemi ultime : l'homme. Utilisant un moteur 3D fait maison, le jeu permet de faire varier l'angle de vue de nombreuses façons, avec surtout un grand soin dans le rendu des décors réalistes (flore, relief) et des dizaines de bestioles qui g虬illent dans les divers niveaux.

Didier Latil



Nom
Microïds

Date de création
1985

Fondateur(s)
Oliver et Eloff Grossen

Effectif
N.C.

Adresse
Valley Plus, 1 bis, rue du Petit-Clément,
78140 Valley

Jeux développés
Gensou, Fort Boyard, Evidence,
Corsair, L'Amazzone

Projets
Les Fourmis, Mad Race

Adresse Internet
www.microids.com

Fiche signalétique



COMMANDÉZ LES ANCIENS NUMÉROS GEN4



N°114

SPECIAL GRIM FANDANGO, INDIANA JONES ET LES AUTRES PROJETS DE LUCAS ARTS POUR 99 3 CÉDÉROMS : LA DÉMO JOUABLE DE SIN, UN JEU COMPLET SHADOW OF THE COMET ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°115

SPECIAL MONACO GRAND PRIX, RAINBOW 6, CLIN MACREA ET WARGASM 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET TUNNEL 81 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°116

SPECIAL POPULOUS 3, RAGE OF THE IMAGES, TOMB RAIDER III, SANITARIUM 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET ALONE IN THE DARK 3 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES



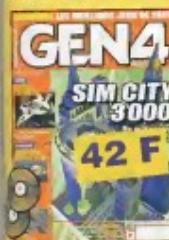
N°117

SPECIAL TOMB RAIDER III, SIN, HALF-LIFE ET POPULOUS 3 2 CÉDÉROMS LA DÉMO JOUABLE DE TOMB RAIDER III, UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°118

SPECIAL DARK PROJECT LA NOUVELLE DIMENSION DU QUAKE-LIKE 2 CÉDÉROMS UN JEU COMPLET : LE SECRET DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DÉMOS



N°119

SPECIAL MEILLEURS JEUX DE 1998 2 CÉDÉROMS EN JEU COMPLET : ARMOR COMMAND ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



N°120

SPECIAL HEAVY GEAR 2, SILVER, SOUTH PARK, SUPERBIKE 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS



N°121

AVENGING ANGEL, X-WING ALLIANCE, CIVILIZATION CALL TO POWER, WARZONE 2100 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS



N°122

STAR WARS EPISODE 1-RACER, ALIENS VS PREDATOR 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS



N°123

DUNGEON KEEPER 2 DISCWorld NOIR 1 CÉDÉROM AVEC LES PATCHES DU MOIS

... ET COMPLÈTEZ
VOTRE COLLECTION

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

M. Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

Tél :

Code Postal : Ville :

Pays :

Je règle par : chèque à l'ordre de Presimage mandat lettre

carte bancaire n° :

Expire fin :

Date et signature :/..../1999

Bon de commande

NUMÉROS	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		X ...F*	= F

*Rapport 10 F de frais de port par revue = F

Bon de commande à retourner,

accompagné de votre règlement à :

Génération 4 - anciens numéros

5/7, rue Raspail 93100 Montreuil Cedex

GEN4

Visiware

Fondée en juillet 1994, la société Visiware compte maintenant 42 employés (55 de prévus pour fin 99), certains ayant plus de 12 ans d'expérience dans le domaine. Même si leur politique est de ne pas communiquer, tout le monde sait que Visiware a à la charge de développer *Planet of the Apes* (La Planète des singes pour ceux qui n'auraient pas compris) pour la Fox Interactive. Et ce n'est pas un hasard puisque Visiware a décidé de ne développer que des jeux s'appuyant sur des licences médiatiques ! www.visiware.com



Créé par un groupe d'anciens de Infogrames et de Adeline, à Villeurbanne en 1997, Gamesquad/Tek5 compte six personnes en tout et pour tout. Depuis, ce label a sérieusement avancé sur son premier projet PC : *Devil Inside*, un jeu d'aventure/'action en 3D qui ne manque pas d'atouts, en collaboration avec Cryo, l'éditeur du produit en l'an 2000. Si l'équipe de Gamesquad développe le jeu en lui-même, celle de Tek5 s'occupe d'élaborer les routines et technologies, pour un produit dans lequel le joueur doit nettoyer un monastère, rempli de monstrueuses échappées des enfers. Classique ? Pas trop tout de même puisque tout ceci sera filmé en direct par des caméras, pour une retransmission télévisée du genre « Le Prix du danger ». Deuxième originalité, si le joueur dirige un journaliste, il aura aussi à s'occuper d'une diablesse, dépeçée par Lucifer en personne. Humour et action, un combiné démoniaque. www.gamesquad.fr

Titus



Toujours beaucoup plus présent sur le marché des consoles que sur celui des micros, Titus n'en est pas moins devenu subitement, en quelques mois, le centre de bien des conversations, avec un fort investissement dans Interplay. Dès la rentrée, les choses devraient être un peu plus claires. Si cela lui permet de s'implanter massivement sur le marché américain, on peut aussi y voir un désir de revenir sérieusement dans l'univers PC et de se donner une dimension internationale aujourd'hui indispensable. D'ailleurs, Titus vient tout juste d'acquérir la licence du célèbre Robocop, ce qui laisse augurer de quelques jeux « pacifistes » qui nous changeront complètement des récents Virtua Chess. www.titusgames.com

Delphine Software

Les voyageurs du temps, Operation Stealth, Croisière pour un cadavre, Another World... Autant de titres légendaires qui ont permis à Delphine Software de garder depuis dix ans une excellente réputation internationale. À l'origine de cette société, on retrouve Paul de Senneville, qui possède une dizaine d'entreprises, surtout connues dans le domaine de la musique et des agences de mannequins. Darkstone, prévu pour la rentrée, est leur prochain bébé, un jeu de rôle/action à la Diablo en 3D et doté d'une vue de dessus. Du coup, la liberté laissée au joueur pour l'angle de vue, les effets visuels et un scénario en béton font de Darkstone une des grosses attentes de cette rentrée. www.delphinesoft.com



Kaoskontrol



Si le groupe de développement Kaoskontrol est à l'origine japonais, l'équipe est maintenant disséminée un peu partout dans le monde. Pour la France, ils ont choisi Nice, le bureau ouvrant cet été ! Pourquoi ce choix étrange ? Pour une simple et excellente raison : le soleil. Comme nous l'a affirmé clairement un responsable, tant qu'à choisir un endroit, autant se concentrer sur une zone sympa, agréable à vivre... qui a priori aidera grandement l'équipe à bosser dans de bonnes conditions et à garder le moral au beau fixe. Il faut dire que le sujet de leur jeu PC, Blockwar, n'est pas des plus gais, puisque vous incarnez un chef de gang, dans une ville livrée à la violence, la police menaçant hélas pour vous de reprendre le contrôle de la situation. www.kaoskontrol.com

Polygon Studio

Alors que la société existe déjà depuis de nombreux mois, les développements de plusieurs jeux PC sont restés pour l'instant relativement discrets. Une annonce faite à l'E3 par THQ laisse cependant entendre que le premier titre, une course du nom de High Speed Pursuit, sortira cet automne. Un point plus qu'intéressant vient de la collaboration avec l'agence Tatopoulos Inc, spécialisée dans le design de quelques films mythiques (Godzilla, Indépendance Day, Stargate, etc.). En plus des jeux, la société s'occupe donc de designs et d'effets spéciaux pour la télévision, le cinéma... Bref, une sérieuse expérience qui laisse augurer de bonnes choses pour les jeux. Leur site en Flash vaut le détour ! www.polygonstudio.com



Darkworks

L'équipe de Darkworks, lancée en 1998 avec, à la base, Antoine Villette, Guillaume Gouraud et David Rachedieu, n'est peut-être pas encore très connue, mais il faut savoir qu'à ses débuts, elle s'était lancée dans la création d'un jeu action/aventure qui avait pour titre 1906, destinée à la nouvelle génération de PC et de consoles. Grâce à cela, l'équipe de Darkworks s'est fait remarquer par Infogrames, qui lui a alors proposé de reprendre le flambeau de Edward Carnaby, en leur donnant carte blanche. Basée à Lyon, l'équipe a tout d'abord accordé une énorme importance au scénario, mais aussi à l'ambiance, pour faire de *Alane in the Dark* non pas un jeu d'aventure/action sans âme, mais une expérience terrifiante. Pas de gore inutile, mais un gros travail sur les jeux d'ombres et de lumières, l'environnement sonore, l'inimmobilisable et la suggestion.annoncé pour l'an 2000, l'équipe semble très motivée, nous expliquant que « travailler sur Alane dans le jeu vidéo, c'est un peu comme travailler sur Alien ou Batman au cinéma... excitant ! »



Arxel Tribos

On les connaît pour Pilgrim et Ring, des jeux d'aventure graphiquement superbes, au contenu historique très riche, mais qui manquaient sérieusement d'intérêt. Les choses devraient changer avec leurs prochains projets, qui garderont cependant deux constantes : un environnement historique/culturel très riche et un côté grand public. Nous aurons donc droit à Pompéi, bien entendu inspiré par l'Antiquité et l'éruption volcanique qui ravagea cette cité romaine, et Faust, qui est présenté en preview ce mois-ci. www.arxel.com

Rayland

Le premier jeu de Rayland, Madtrax, fut allègrement utilisé par 3dfx pour montrer les capacités de ses cartes accélératrices 3D. Un développement de jeu assez court, pour un premier produit un peu décevant au final. Pour leur deuxième projet, Big Bang, annoncé pour Noël, ils espèrent faire bien mieux, avec tout d'abord une alliance toute fraîche avec l'éditeur Project Two. Cette dernière va permettre à Rayland de grossir un peu dans les mois à venir pour arriver à développer deux projets par an, aussi bien sur PC que sur Dreamcast. En tout cas, cette simulation stratégique de combat est annoncée logiquement pour Noël. www.rayland.com

La rédac' en folie

Carnet2bord

Que d'événements ce mois-ci : la cérémonie des 4 d'Or, le record de vitesse de Régis, les déguisements de Luc. Vivement la rentrée !



15 min. 1990

La rédaction se réunit pour élire les 4 d'Or de cette année dans une salle hermétique, insipide et blanche.

Après un pugilat en règle, Stéphane parvient à repartir avec tous les votes. Cédric, Luc, Séb et Olivier sont évacués par ambulance.

17 July 1999

10h30 - Montpellier

C'est enfin le grand jour des 4 d'Or. Stressés, angoissés et fibrillés, Cedric, Luc et Séb sont contraints de passer leurs nerfs en s'affrontant sur Dungeon Keeper 2. Cedric, sur le point de perdre, admettre à ses adversaires l'arme ultime du démon basique : une subtile attaque par gaz. L'immeuble est immédiatement dissout.

18h00 : Institut du Monde arabe

La rédaction attire les meilleurs sur les Etats

Consternation : Luc a dû se confondre avec un bal costumé puisqu'il s'est déguisé en James Bond Cedric, quant à lui, a sorti une ignoble veste rouge et une cravate floucons. Julio a misson la veille veste de son bateau, tandis que Johnny se croit habilement à une réunion de motards. Il a même oublié son casque.

21h20 : Chez Castel

Tandis que tout le monde s'étripe pour atteindre le bullet, Séb et Luc, finauds, se relèvent sur le bar pour s'arroger un

apéritif. Mauvaise idée : complètement à jeun, ils se retrouvent fous saoul en 48 secondes et complètement à la merci d'un barman fou de max-video sur les arceaux.

1h26 : Chat Control

Médusis et à peu près remis, Luc et Sels se retrouvent face à face avec une attachée de presse, littéralement déchainée (elle se reconnaîtra) en train de se contorsionner sur des rythmes endiablés. Elle les oblige à danser 20/50 sans pause.

3015 : Chez Castel

Échauffé par une vodka-coca ingurgitée 5 heures avant, Solo manque d'en venir aux mains avec le rédacteur d'un autre magazine. Il est obligé de s'interposer. Dommage qu'il ait autant perdu en judo, ça aurait pu lui éviter ce gros regard. Merci Solo.

45-49 : rue Princesse

Un type en coquille-cravate sort de chez Castel en titubant et en codant aux rireuses. Ce doit être lui.

20 July 1999

Soudeux de maîtriser sa vitesse, et surtout pour faire comme Virelincq, il désigne se met à l'E.P.O. Au début, tout va bien : il met 8 km/30 pour faire le tour du penth' à vélo, jusqu'au jour où il se fait senier par les flics pour excès de vitesse. Fluché à 126 km/h.

www.i-10.com

22 juil. 1995
En reportage chez Oxy, Séb rencontre son gourou, Philippe Urlich. Il a en réalité trouvé son maître puisqu'ils bavardent ensemble 79 heures non-stop, pulvérisant ainsi le record de parlofti (précédemment détienu par Séb : 62 heures).

卷之三

À JUILLET 1995
Profitant de l'absence imprévue de Regis (un problème de déralieur), Johnny bâillonne son Macintosh et parvient même à lui faire cracher des éclairs. «J'ai vraiment un mauvais karma avec le Mac de Régis», en conclut Johnny, déclarant qu'il n'a pas l'intention de faire de la place pour ce dernier dans sa nouvelle maison.

4.1e-III-1-1000

4 juillet 1999
Sel et Rymer vont interviewer des psychanalystes dans le cadre d'un reportage. Ça tombe bien, ils avaient besoin de parler et sont enfin prêts à assumer leur sexualité. En revanche, ils proposent à tout le monde une rire gay dans un entrepôt lugubre, histoire de « déconcerter le monde ».

Sinclair 1990

Alors qu'il conduit Cedric à l'aéroport pour un reportage, le taxi percute une pâture et la met en pièces. C'en est trop pour Cedric qui se met à hurler à la mort avant de s'évanouir en levant, monopolisant ainsi l'attention des quatre ambulances et des premiers secours.

TOP JEUX DE RÔLE			TOP ACTION			TOP STRATEGIE		
N°123 Heroes of Might ...	Ubisoft	*****	N°87 Duke Nukem 3D	US Gold	*****	N°103 Total Annihilation	GT Interactive	*****
N°118 Baldur's Gate	Interplay	*****	N°122 Alien vs Predator	Electronic Arts	*****	N°94 Westwood	Westwood	*****
N°108 Fallout	Interplay	*****	N°124 Star Wars : Racer	LucasArts	*****	N°125 Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	****
N°103 Lands of Lore 2	Westwood	*****	N°117 Hellgate	Cendant	*****	N°116 Commandos	Edios	*****

TOP SIMULATION			TOP SPORT			TOP AVENTURE		
N°122 Official F1 Racing	Eidos	*****	N°111 NBA Live 99	E.A. Sports	*****	N°93 SpyCraft	Activation	*****
N°117 European Air War	Microprose	*****	N°117 Fifa 99	E.A. Sports	*****	N°118 Dark Project	Edios	*****
N°116 Total War	D.I.D.	*****	N°116 NHL 99	E.A. Sports	*****	N°124 Outcast	Intergrames	*****
N°116 Monaco Grand Prix	Ubisoft	*****	N°112 Football Manager 98	Sierra	*****	N°123 Discworld Noir	GT Interactive	*****

TOP DU MOIS	HÉVY	CÉDRIC	OLIVIER	SÉBASTIEN	LUC	DIDIER	HÉVAC GOM	PAGE
DUNGEON KEEPER 2	HIT	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. XX
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	HIT	*****	*****	*****	*****	**	-	P. XX
XINGPIN, LIFE OF CRIME	HIT	*****	*****	-	-	*****	-	P. XX
HEAVY GEAR 2	HIT	*****	***	***	***	*****	-	P. XX
GUY ROUX MANAGER 98	-	-	**	-	-	-	**	P. XX

Bertrand Burt. * M.R. ** Sol. *** Maxas. **** Ours. ***** Yeah. ***** Kith Lively !!!

Le donjon de l'horreur

Désidément, Familles de France a raison : les jeux vidéo tapent sur le système.

L'arrivée de Dungeon Keeper 2 a fait trembler Gen4 sur ses bases !

OLIVIER

Le troll Olivier a vite transformé la rédaction en atelier d'un genre un peu particulier. Il a même chargé tout le monde d'y fabriquer tout un tas d'objets bizarres : sabre laser en plastique, P-I-X 5000 MHz, Twingo à réaction, et il a même chargé Sébastien de programmer la suite de Everquest. Oui, il est fou, mais ça n'est pas nouveau. Seulement, c'est de pire en pire au point qu'il a abandonné ses amis du Net pour jouer à Dungeon Keeper 2 !

DIDIER

Le lutin. Heureusement que Didier ne passe pas souvent à la rédaction, car ses visites laissent généralement des traces assez... persistantes : murs défoncés, tas d'or auxquels il n'est pas question de toucher, réserves de Pastis privées, PC transformés en distributeurs de boissons, etc. Le lutin a tellement plu à Didier qu'il s'exprime désormais comme lui, par des crs brefs et pas toujours distincts. Sauf quand il joue à Dungeon Keeper 2.

SÉBASTIEN

La maîtresse noire. Si on aurait a priori pu croire que la tenue de cette créature correspondait plus à luc, c'est en fait Sébastien dont elle a révolutionné les habitudes, mais pour des raisons différentes. Il a donc transformé la salle de test en saie de tortues dans laquelle il a frolié Cédric sur un assemblage de cartes mères. Il a même chargé Fred de rester là nuit et jour pour alumer et éteindre le courant. Dans ses moments de lucidité, Sébastien joue évidemment à DK 2 !

LUC

Le vampire. Les séductrices gothiques avec canines en plastique, ça a toujours été le truc de Luc. Désormais engoncé dans une immense cape noire et équipé d'un dernier postiche démesuré, il se cache au détour des couloirs, coupe les lumières lorsque quelqu'un arrive et se jette dessus ! Effrayé, Sophie lui a malencontreusement grillé la joue droite avec une cigarette, Cédric quant à lui, l'a confondu avec Dark Vador et s'est immédiatement prosterné.

RÉMY

Le sorcier. C'était obligé. Rémy a transformé le bureau d'Olivier et toute la rédaction en immense bibliothèque. Soit-dire destinée à rechercher de nouveaux sorts permettant de tester plus vite et de sortir quatre numéros par mois, en s'est vite aperçu qu'ils ne recevaient que des ouvrages sur Buffon. L'équipe, qui n'a rien vu venir, prépare donc un hors-série de 2 600 pages sur l'émental naturaliste. Dommage que Rémy joue à Heroes III.

CÉDRIC

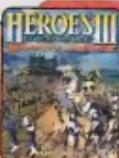
Le démon bâillou. Non seulement ils se ressemblent physiquement (mensurations identiques, expression débile) mais ils ont exactement la même complexion et une extraordinaire aptitude à extérioriser de manière sonore leur mauvaise santé. Mais ce n'est pas tout : ils sont tous deux d'une lenteur stupéfiante (un mètre par heure environ, six jours pour écrire une page). Alors pour parachever la ressemblance, Cédric joue aussi à Dungeon Keeper 2 !

1

OUTCAST

 Éditeur : Infogrames
 Genre : Action/Venture


L'avis de Gen4 : Alors que vous apprenez à sauver le monde, accompagnez un trio de scientifiques disto-gaïas, la téléportation n'a pas fonctionné comme elle aurait dû et vous vous retrouvez dans un monde parallèle dont le destin est entre vos mains... Pour les Tolans, les gentils habitants de cette planète, vous êtes la menace qui les déferrestera d'un horrible tyran. Pache, vénérable, drôle, Outcast complète parfaitement les rares logiciels dans lesquels un plaisir lisse pour vivre une lopette fantastique. A scotumer que la banderole et l'intelligence artificielle sont vraiment remarquables. Jetez-vous sans hésiter sur ce soft.

2

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Éditeur : Ubi Soft /Caren /Stratégie



L'avis de Gen4 : Alors que la guerre semblerait s'être durablement installée dans le Royaume d'Estralia, le monsieur du pouvoir a réservé les derniers supermarmettes des nations voisines. Il va falloir pas moins de six courtes campagnes pour vaincre votre ennemi, reconquérir les terrains qui vous avaient été volés et rétablir l'ordre dans votre royaume. Molongue, subtil et stratégique et jeu de rôle. Heroes of Might & Magic offre une multitude d'options qui ne pourront que faire la stratégie qui est en vous. Progression des personnages, dons superflus, nombre incroyable d'objets et de créatures donnent au jeu son caractère évidemment. La meilleure surprise de ce début d'année !

3

TOTAL ANNIHILATION 2 KINGDOMS

Éditeur : 3D Interactive /Stratégie



L'avis de Gen4 : Le rappel de Dioran sous le sceau de l'oubli d'un tel jeu et décevant. Malheureusement, une fois calé-on disparaît, rien qu'à descendre de nouveau dans ce jeu déjanté, la fièvre des batailles se réactive. Un contrôle du royaume, 3D appuyant sur leurs dynamiques non-stop, qui se lancent alors dans une quatrième dimension. Armes (ou armes) sa Vérona 9, 8000, déclencheurs du bras, alliées contre Tarnis (le feu), Zhen (l'eau) ou Nod. Très original, d'une mission à l'autre vous jouerez tantôt les gérants, tantôt les meurtris. L'odeur de gras séduira. Pour vaincre, il faut essayer prendre des risques, mais attention, l'intelligence artificielle est redoutable. Vous voilà prévenus !

4

MIDTOWN MADNESS

Éditeur : Midway /Genre : Action



L'avis de Gen4 : Non, je ne parle pas de Chicago. C'est que vous avez tout à faire avec une ville qui n'a rien d'autre qu'à y faire courir de voleurs de voitures. Mais Midtown Madness est une ville de 3D, modulable en 2D, orienté de rebrousse. Au commencement du jeu, vous devrez choisir entre trois véhicules, deux le traditionnel Ford Mustang, et le F-355GT. Quatre types de courses sont accessibles. Je vous promets, la course contre la mort, la course simple et, évidemment, la plus grande, les courses de check-ups, où vous devrez échapper aux griffes de prédateurs avant vos concurrents. La violence et l'intelligence artificielle qui y est intégrée aussi bien les fronts de courses que les autres

5

HIDDEN & DANGEROUS

Éditeur : T3K /Genre : Action/Stratégie



L'avis de Gen4 : Vous avez envie de commandos tout en respectant de ne pas avoir de version 3D entre les mains. Hidden & Dangerous est le soft qu'il vous faut. Une fois de plus, vous partez en guerre contre les Nazis. Votre mission est, sur le papier, d'une simplicité déconcertante : infiltrer les bases ennemis pour faire en Europe. Avoir même des piétons - nazis - le monde. Alors, vous devrez催化剂 votre commando et sélectionner les hommes les plus capables de tenir la distance. Ça ne sera pas chose aisée, car le jeu est difficile et s'adresse vraiment aux professionnels du genre. Préparez-vous donc à mourir souvent.

LA VIE AUCHAN


ÉTÉ 1999

GEN4
LE MEILLEUR DES JEUX PC

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

Opération

 **1 produit acheté = 1 produit offert**

**Quitte
ou
Double**



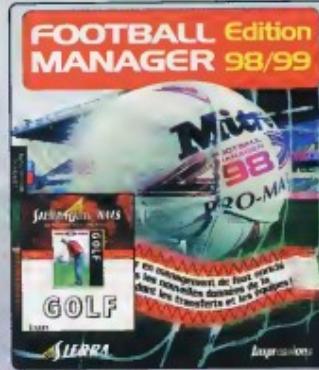
199 F

**Pinball 4 +
pinball 3 offert**



249 F

**Grand Prix Legend +
Viper Racing offert**



299 F

**FootballManager+98/99 +
Sierra Sport Golf offert**

Mais aussi :

Swat 2 + Red Baron 2 Offert

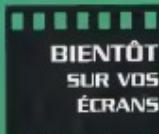
Lords of Magic DeLuxe + Lords of the Realms Offert

King Quest 8 + Larry 7 Offert

Sierra Publisher + Au coeur des planètes Offert

Larousse Découverte + Print Artist Offert

Atlas Mondial + Titanic Offert



est

System Requirements Format CD-ROM PC, Genre Gestion/Billing, Editeur Infoglobe, Date de sortie disponibilité Coafag, mini. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM ou carte à puce, disque dur au moins 240 Mo, 128 Mo de RAM, CD-RW/D de 10Mo.

Version testée : version bêta

Problèmes rencontrés : plantages mystères sur certaines bécane

Dungeon Keeper 2

On prend les mêmes et on recommence ! Rha, qu'il est bon de succomber au côté obscur de la Force ! Deux ans après une sortie fracassante, le hit de Bullfrog revient sur nos bécanes, remis à neuf : mais est-ce suffisant pour déchaîner les forces du mal ?

Ah c'est vrai qu'on les aimait bien ces lundis... Enfin, surtout le cri qui'ils poussaient lorsqu'ils prenaient une, pardon, des baffes. Et les poelets ! Un grand moment, les poulets que l'on transformait en purée de plumes d'un revers de main négligant ! Et la maîtresse noire ? Tout le monde se souvient de cette saleté en vinyle, échappée de nos fantasmes les plus débridés... Ah, ces délicieux hurlements... C'est pour tous ces bons moments que l'on a apprécié Dungeon Keeper et la perspective de les retrouver.

n'était pas désagréable. Bon, c'est vrai que depuis quelque temps, on a tendance à se méfier des suites et des clones, mais il faut bien reconnaître qu'il y a parfois de bonnes surprises. Et puis, Dungeon Keeper, c'est un peu comme Gen4 avec Olivier en gardien de donjon, Séb en maîtresse noire, Cedric en démon bâillant et votre serviteur en fringant elle noir.

Quoi d'autre docteur ?

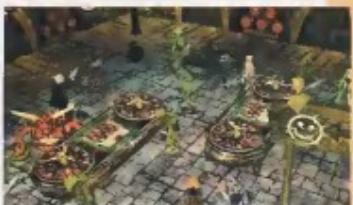
Alors la première question qu'on se pose concerne évidemment les innovations. Et c'est là que je dis : du

Nouvelles salles



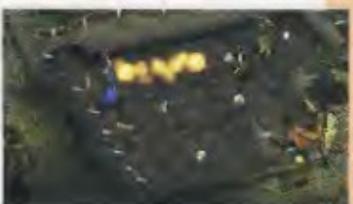
SALLE DE GARDE

Placée au bout d'un couloir et pourvue d'un monstre en faction, la salle de garde est fort utile, surtout dans les grands donjons. Effectivement, le garde court prévenir ses camarades à la moindre approche ennemie.
Attire : les elfes noirs.



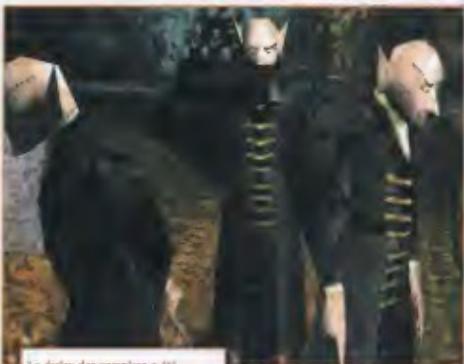
CASINO

Vous n'y croiserez certainement pas Sharon Stone ou James Bond, mais plutôt des Gobelins débiles et des crapules. Comme son nom l'indique, le casino est une salle de jeux où les créatures viennent claquer leur salaire ! On peut même régler le montant des gains !
Attire : les crapules.



L'ARÈNE

Comme les monstres ne peuvent pas progresser par l'entraînement au-delà du niveau 4, l'arène leur permet de s'affronter : à mort ! Pour plus de sécurité, surveillez les combats et soignez les laissés pour mort. Attire : Les chevaliers noirs.



Le design des vampires a été largement inspiré par Nosferatu tandis que c'est du prenier longwaït carriera sur Dracula.

► calme ! Tout d'abord, rappelons que Dungeon Keeper a été imaginé par le très talentueux Peter Molyneux et repose sur un concept général : incarner les méchants. Le joueur doit gérer un donjon bondé à croquer de monstres en tous genres qui vacquent à leurs occupations en attendant de l'aventurier à bousiller. Pour corser le tout, il faut collecter de l'or, placer des pièges aux endroits stratégiques et endurer ses séides. Ceux qui ont joué au premier volet s'en souviennent : il y a fort à faire pendant une partie. Bon de ce côté-là, rien n'a changé, c'est même peut-être pire qu'avant puisque de nouvelles salles, de nou-

veaux monstres et de nouveaux préges ont fait leur apparition. On a donc encore plus de choix, même si c'est comme au restaurant : on prendrait bien un peu de tout ! Le mieux est de chercher des combinaisons qui fonctionnent et éviter de se disperser.

L'amélioration la plus évidente du jeu est technique : l'accélération 3D, Dungeon Keeper (le 1 comme le 2) sont de gros demandeurs en ressource machine (normal, vu le nombre de données à gérer simultanément) et le premier volet souffrait de l'inexistence des cartes 3D. Heureusement, alléluia, elles sont dé-

Les salamandres ont remplacé les dragons. Elles n'ont rien à voir avec les bibliothèques mais fleissen par apprendre le sort boule de feu

Star absolue du jeu, le Reaper n'a rien perdu de sa superbe. Toujours susceptible et destructeur. C'est un alle de taille !



SOS JEUX

Le nouveau magazine
100% soluces



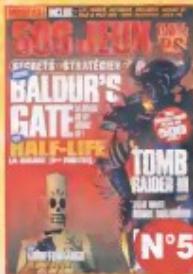
N°2



N°3



N°4



N°5

100% PC

SOS Jeux N°6
actuellement en kiosque

Recourez à nos distributeurs chez vous ou chez vos libraires et kiosquiers pour recevoir le magazine. Rendez-vous dans votre magasin de proximité et faites-lui savoir que vous souhaitez recevoir le magazine SOS Jeux par abonnement.

ABONNEMENT SUR 12 N°S



GEN4

31,50 F

LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !
**ABONNEZ-VOUS
DÈS AUJOURD'HUI**

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Prossimage.

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

Abonnement 1 an (12 numéros) **378 F** (étranger & Dom-Tom 498 F)

Chèque Mandat-Lettre

Carte bancaire : (Exp. fin :)

Adresse de réception de l'abonnement :

M. Mme

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Date : Signature :

Magazine	Qnt	Per Unité	Port	Total
SOS JEUX N°2	35 F	10 F		45 F
SOS JEUX N°3	35 F	10 F		45 F
SOS JEUX N°4	45 F	10 F		55 F
SOS JEUX N°5	39 F	10 F		49 F
TOTAL				234 F
Q.M. Q.Mme Q.Ms				
Nom :				
Adresse :				
Code Postal :				
Ville :				
Date d'inscription :				
Code Postal :				
Ville :				
Avis de presse : WIC - 975 Rue Pélissier 95195 Montreuil Cedex - Tel : 01 49 84 63 90				

Les abonnements doivent être renouvelés annuellement. Le droit d'accès au titre est effectué par la loi du 16/02/1977 portant droits voisins des œuvres d'art sonore. Votre abonnement nous donne le droit de vous faire connaître les œuvres de nos auteurs associés.



Quelle pitie de devoir massacrer ces élégantes petites fées alors qu'on pourrait tellement s'amuser avec... Vous habitez chez vos parents... ?



Vous pourrez calmer les créatures turbulentes en les faisant souffrir un peu !



Le piège de la boute à Indiana Jones est drôlement mortel, surtout lorsqu'il est placé au fond d'un long couloir !



Le démon bâillant a encore gagné en embouchure. Il peut même bloquer les couloirs étroits.

non, on voit à travers le heaume, avec la salamandre, on voit rouge (et on comprend pourquoi vu ses aptitudes !), etc. Bref, ça, on connaît déjà. Le hic, c'est que les textures ne supportent pas très bien cette vue : pour les décors, tout va bien, c'est pas Requiem ou Half-Life mais la multitude de détails rend heureux. Il faut simplement éviter de coller les créatures ou les murs sous peine de gros effets de flou assez moyens.

On se souvient que la vue subjective était un gadget dans Dungeon Keeper. Ici, ce n'est plus le cas et elle donne même plusieurs avantages : lorsque le joueur s'incarne au milieu

► sommes parmi nous. Car c'est indémodable : Dungeon Keeper 2 est beau, mais aussi fluide, en vue isométrique comme en vue de dessus. De multiples détails personnalisent les monstres et les pièces, les couloirs sont agrémentés de torchères ou de pierres apparentes, bref, c'est d'un luxe monstre. On viendrait presque y passer sa nuit de noces (ben, Cédric ? Qui parle qu'en fait, Cédric s'est fiancé récemment, comme au

MÉDIÉVAL KOMBAT

Mais bref, revenons à nos démons. Donc je disais que Dungeon Keeper 2 était beau. Oh ouï chut ! Et pour s'en convaincre, passons donc en vue subjective : je m'incline donc dans un élfe noir afin de visiter mon donjon de plain pied. Hop, transition par travelling, et paf je me mets à voir vert. Comme dans le premier, les vues intimes varient selon les monstres : avec le chevalier

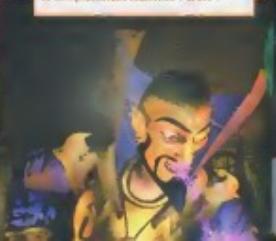
Je sais, c'est beau. Mais ça n'est pas une image du jeu, c'est une cinématique !



L'ange noir a une seule chose en commun avec les Schtroumpfs (mais si cherchez bien !). Pour le reste, c'est une brute.



Dans les scènes cinématiques, les sorciers sont présentés comme des gaffeurs mystérieux et complètement illuminés : drôle !



OPINION DE SÉBASTIEN

★ Il y avait de quoi avoir peur !
★ Si le premier Dungeon Keeper avait été signé par Peter Molyneux, le second opus s'est fait sans lui !
★ Mais finalement, bonne surprise, Dungeon Keeper 2 est des plus réussis. Non pas qu'il soit innovant ou révolutionnaire, loin de là. Il reprend simplement les bases excellentes du premier épisode et l'améliore le tout : graphismes, interface, sons et surtout la fluidité. Il est maintenant possible de gérer correctement un combat et de prendre possession d'une créature en la contrôlant vraiment.

QUELQUES NOUVELLES CRÉATURES

LA CRAPULE

Comme son nom l'indique, cette créature est spécialiste des backstabs et autres coups de traître (un peu comme Cedric...). Elle combat au poignard et bénéficie du talent d'invisibilité, mais uniquement lorsque vous l'incarnez.



L'ELFE NOIR

Forcément peu résistant mais relativement efficace en groupes, l'elfe tire des flèches normales ou des éclairs. Idéal pour déloger une sentinelle de l'autre côté d'un fleuve ou appuyer des combattants au corps à corps.



LE CHEVALIER NOIR

Le chevalier noir n'est pas une créature que l'on pourrait qualifier de delicate. En fait, ce serait plutôt l'inverse : brutal et formidablement endurant, un chevalier noir de niveau 5 ou 6 peut faire de gros massacres.



L'ANGE NOIR

Avec notre ami Horny, c'est sans doute la créature la plus terrible. Capable de balancer trois sorts différents dont celui d'animer un groupe de squelettes, cet émule de Marlène Dietrich est essentiellement attiré par les Temples.



Elles sont coquettes, les maîtresses noires, mais ce qui leur plait plus qu'une boîte de maquillage, c'est une bonne séance S.M. à la dure !

d'un groupe de créatures, elles bénéficient d'un bonus à l'attaque. Et comme en plus il est désordinaire possible de faire des groupes de 1 à 7 personnages, on peut partir en exploration chez l'ennemi.

De plus les sauveurs ne sont pas idiots et assimilent même les techniques de combat du meurtre. Par exemple, secondé par quatre soeurs, je « strafais » pour dégommer

Une petite sasterie improvisée : j'ai pour habitude de ne jamais décroiser mes hêtres. Sérieux lorsqu'elles se redemandent !





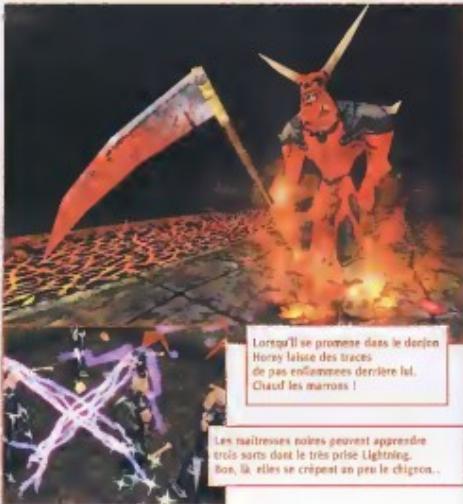
À la première plan, on peut apercevoir un coin du temple. cette salle permet aux créatures de prier et de vous fournir ami de la morte.

► dos, en dessous, ils prennent carrément la fuite ! Mais prudence car une créature blessée ne court pas aussi vite qu'un paladin gonflé à l'hostie !

SALLES À VENDRE

En ce qui concerne la gestion des salles, rien n'a changé : on envoie les futurs creusés (et collecter le précieux or), puis on dessine des pièces bien carrees, avant de les déclier à une utilisation : poulailler, antre, bibliothèque, salle d'entraînement, atelier, salle de garde, prison, salle de torture, cimetière, arène et temple, ouf ! La présence de chacune d'elles attire tel ou tel type de

Le levier est un piège pratique : relié à d'autres chausse-trappes, il permet de toutes les déclencher en même temps. Les plus machiavéliques vont sûrement s'amuser.



Loren l'Il se promène dans le donjon. Hors laisse des traces de pas enflammées derrière lui. Chacun les marques !

Les maîtresses noires peuvent apprendre trois sorts dans le très prisé Lightning. Bon, là, elles se créent au pif le chignon..

créature. Une fois installé dans le donjon, on peut suivre ses faits et gestes grâce à un rond au-dessus de sa tête qui indique son niveau, ses points de vie et son occupation (dormir, manger, s'entraîner, etc.). Si l'on positionne le curseur sur lui, on obtient des renseignements plus précis : ses caractéristiques, son



contentement ou son mécontentement, etc. Inutile d'essayer de coincer les développeurs : ils ont tout prévu ! Dungeon Keeper 2 est incroyablement détaillé. Encore des exemples ? Ben j'ai que ça ! J'en ai même un plein sac avec votre nom marqué dessus ! Lorsque les monstres vont se goinfrer de poulets, ils les dévorent tous d'une manière différente, comme la malheureuse noire qui les égorgue pour boire leur sang ! Toujours au rayon hémoglobine, si quelqu'un marche dans une flaque de sang après un combat, il laisse des traces rouges derrière lui. Inutile de dire qu'elles

En bas à gauche, on retrouve la mini-map, bien pratique pour naviguer sur les cartes gigantesques du jeu.



10 BONNES RAISONS DE JOUER À DUNGEON KEEPER 2

1. Claquer des poulets
2. Fouetter les maîtresses noires.
3. Être méchant gratuitement.
4. Voir les créatures assommées après une chute.
5. Entendre péter le démon bilieux.
6. Écraser Cedric en Multi trois fois de suite.
7. Voir Olivier s'énerver parce que ça ne marche pas sur son PC.
8. Torturer les nains aux petits oignons.
9. Envoyer le Reaper massacrer tout le monde.
10. Écouter les cris des torturés.

TOMB RAIDER™ WITCHBLADE™

L'AUTENTIQUE BD DE LARA CROFT

WITCHBLADE/TOMB RAIDER
SPECIAL N°1
25 FF

MICHAEL TURNER
JOE WENNS
DISPONIBLE DÉBUT AOÛT 99
EN KIOSQUES ET LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

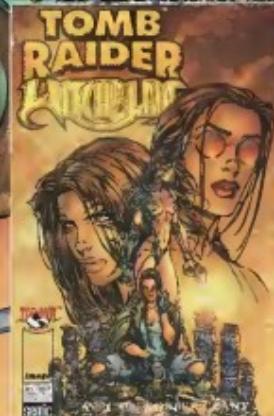


Image
EDOS
KORE

semic



Il est possible de voir les créatures déboulé par le portail au terme d'une longue ascension.

L'opinion d'Olivier

★ *Le premier coup d'œil, je dois bien avouer que j'étais un tantinet déçu par cette suite qui ressemblait trait pour trait au premier de la série. Pourtant après quelques heures de jeu, je dois bien avouer que la magie opère toujours et que les gros points noirs de la première mouture (combats bardéiques, possessions gâchées) ont été corrigés. Nouvelles salles, sorts et monstres, à première vue ça sent le réchauffé et pourtant on s'édate, on ne peut pas le lâcher et on en redemande. À noter, la voix du narrateur qui est carrément géniale.*

ont toutes leur personnalité et leurs petites habitudes, comme la salamandre (qui remplace le dragon), qui affectionne les coins chauds. Mieux vaut lui installer son autre près de la lave. Attention aussi à la disposition de ses salles : il faut éviter de mettre un cimetière à côté de poulailler ou d'un autre. Il faut également prendre garde à l'ambiance générale et ne pas hésiter à construire plusieurs salles du même type : certaines créatures vivent très mal leur cohabitation (exactement comme Séb et Cedric) et il est judicieux de ne pas les installer

Les trônes sont des ingénieries : c'est eux qui fabriquent portes, pièges et autres trappe. Menagez-les donc !



Les géants sont des adversaires... de taille ! Il est donc fort conseillé de les conduire en prison, puis de les rallier à votre cause.

les unes à côté des autres.

Une modification pratique a été faite : on peut désormais démolir les murs sans problème, qu'ils soient consolidés ou non.

Toutes ces subtilités permettent de jouer de mille façons différentes. On est entièrement libre de s'organiser. Surtout avec les très nombreux pièges qui requièrent une configuration de lieu particulière : portes piégées, grosses boules qui dévalent un long couloir, pièges à effroi, canons, fumigènes ; la liste comprend une vingtaine de trucquenards.

Tout cela participe au plaisir pervers

Les gobelins ne dérangent pas à leur réputation : en groupes restreints, ils sont féroces, à partir de 5 ou 6, ils deviennent borgnes !



que l'on prend rapidement à jouer. En effet, il s'agit bel et bien d'une sorte tout aussi passionnante que son modèle ! Alors je sais, ça marque mal de s'extasier devant un numéro 2 après en avoir fusigé le précédent, mais il faut avouer que le concept est tellement génial qu'il

Les gobelets n'a plus qu'une barre de vie, elle s'écurcille mais n'est pas morte pour autant. Une restaurante est donc souvent possible !



L'interface est un modèle de simplicité : plein d'icônes explicatives et accessibles à tout moment. Efficace et efficace !





La vue aérienne est peut-être plus pratique que les autres, mais elle n'explique pas vraiment le jeu.

supporte bien mieux le *remake* qu'un *quake-like*.

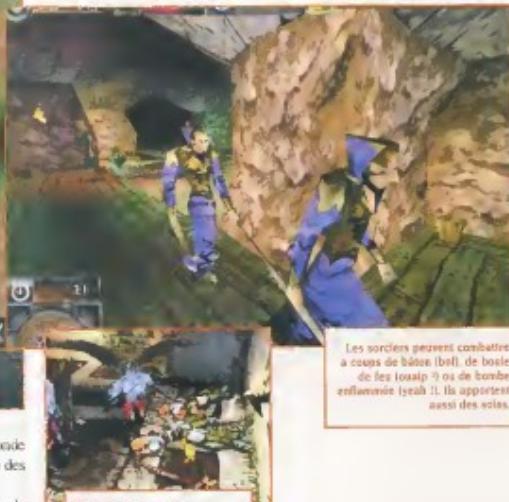
Dungeon Keeper 2 peut accueillir jusqu'à quatre gardiens. Seul, une campagne nous attend (bien que l'on puisse également jouer sur les cartes Multijoueur en activant des adversaires gérés par l'ordinateur), à plusieurs, de nombreuses cartes sont disponibles en *deathmatch*.

APPRENTISSAGE DÉMONIAQUE

La campagne est un vrai modèle. Les cinq premières missions sont simples et instructives : on y apprend à construire les salles de base et on s'habitue aux mécanismes du jeu. L'interface étant d'une grande simplicité, on est immédiatement fa-

miliarisé. Et pour que tout le monde soit détendu, une voix off donne des conseils régulièrement.

Au début, tout est simple : il y a de l'or, les créatures affluent et les héros sont de niveau 1. Ensuite, ça se complique : il ne s'agit plus seulement de concevoir son donjon et d'aplatiser trois guerriers en goguette. Si les buts du mission sont souvent simples (dézinguer un gardien ennemi ou se débarrasser d'une poignée de musibles), il arrive régulièrement d'avoir de vrais objectifs : intercepter un seigneur qui s'enfuit, détruire un cœur de donjon en temps limité, localiser et récupérer un objet, etc. Pour cela, il convient de creuser partout et de mettre à profit les bonus : objets magiques (augmentation de mana, du niveau des



Un ange noir en train de massacrer galement une poignée d'aventuriers. Pour la reddition, c'est ici que ça se passe !

créatures, guérison générale, etc.), salles secrètes (pens de mana, nouveaux portails) qui deviendront très utiles à l'instant T.

Comme d'habitude, la dextérité et la rapidité sont de mise. Dungeon Keeper 2 est un jeu de stress. À moins d'avoir organisé son entre comme un horloger (pièges, salles de gardes, tunnels bien pensés ; on y arrive au bout d'un certain temps), on se retrouve souvent à balancer ses gobelins et ses démons au dernier moment. Attention, car maintenant, lorsqu'ils sont lâchés, les monstres restent quelques secondes assom- ►

Les vues sont paramétrables et peuvent être de trois types différents : plus ou moins interactives.



U COMME HUMOUR

Comme dans le premier épisode, les développeurs ne se sont pas privés pour amuser la galerie et surtout la surprendre ! Le jeu est effectivement truffé de niveaux secrets délirants ou non, qui s'activent de deux manières : trouver des passages en creusant toute la carte ou jouer certaines nuits. Halloween, la nuit de Walpurgis, ou les pleines lunes sont vivement recommandées. Il est également fréquent que la voix off s'adresse directement au joueur. Par exemple, en pleine partie vers 3 heures du matin, on m'a fait remarquer qu'il était tard et qu'il fallait aller se coucher ! On en redemande ! À ce sujet, n'hésitez pas à nous faire part de vos surprises !

Les nouveaux sorts

INVERSEMENT

Très utile pour que les créatures adverses se joignent à vous en pleine mêlée. C'est inattendu et ça crée souvent la surprise. À réservé toutefois aux créatures les plus puissantes type chevaliers noirs ou anges noirs.

INVOCER HORNY

Le Horned Reaper ne fait plus partie des créatures qui déboulent gratuitement. Pour profiter de ses services et de son humour tranchant, il faudra rechercher ce sort. En Solo, on dispose parfois d'une ou deux invocations en renfort.

ALCHIME

Pour ne pas tomber à court d'or, on est parfois obligé de recourir à de petites astuces comme ce sortilège qui permet de créer des tas d'or. Dommage qu'il consomme autant de mana. Pratique pour les coups de pouce mais faut pas trop compter dessus.

INFERNO

Pour occasionner un maximum de dégâts à un maximum de créatures, Inferno s'impose. Il provoque une énorme explosion qui enflamme les environs : créatures et décor. Attention, le sort ne fait pas le détail et touche tout le monde !

► més avant de se relever. Une icône représentant deux épées croisées lorsque le donjon est attaqué et il suffit de cliquer dessus pour centrer la vue sur le drame. On connaît, mais c'est toujours aussi utile. Si le jeu est véritablement passionnant seul, il l'est également à plusieurs : Cedric en a fait les frais (gnierk gnierk gnierk !). Il ne suffit plus d'amasser des dizaines de créa-

Les canards balancent de gros boulets enflammés qui ne sont pas d'une terrible précision



tures avant de débarquer chez le voisin, vu le nombre de parades possibles (pièges et sorts). C'est ici que la vue subjective s'avère utile : les reconnaissances en groupe et les petites attaques commandées portent parfois leurs fruits : il m'est arrivé de rétamer la moitié des lutins adverses avec des salamandres et des archers, avant que Cedric ne réagisse. La mise en œuvre de stratégies plus travaillées est également possible et les offensives avec diversion sont idéales pour déstabiliser son adversaire.

COQUIN DE SORT

Bon on a les salles, les créatures, les ressources mais quid de la magie ? Très important la magie ! Elle peut véritablement faire basculer l'issue d'un combat (voir encadré sur les

sorts). Ils sont accessibles via une icône et se lancent en un clin d'œil. Leur seul défaut est de consumer de la mana et de mettre du temps à être recherchés.

Le sort Foudre est toujours efficace dans les mêlées : il n'occupe pas beaucoup de dégâts mais immobilise la victime quelques instants, du

► Les effets de lumière ont été extrêmement soignés : au point que la lumière des torchères frémit comme la flamme





Des scènes cinématiques alternantes et défilés pochette la campagne Solo. Le travail sur la 3D y est remarquable.

rant lesquels vos minions pourront tabasser galement et sans opposition. Les soins donnés en pleine bataille peuvent sauver un blessé et donner un bon coup de fouet aux créatures un peu délicates. Mais il peut surtout servir aux ennemis : avant de torturer un prisonnier, il est indispensable de le remettre sur pied afin qu'il ne clame pas. Dans ce cas, il livrera des informations sur son donjon (une partie de la carte sera dévoilée), sinon, il rejoindra les rangs du joueur.

Alors voilà, c'est pour ces multiples raisons que l'on oublie rapidement le temps en jouant à Dungeon Keeper 2. Cela faisait bien longtemps qu'un jeu se m'avait pas scotché devant un PC et je dois avouer que je

Il ne faut pas hésiter à construire des ponts éternels pour amener vos créatures dans les salles très éloignées.



L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

Mon père j'ai péché : j'ai envoyé des nains se faire fouetter et écarteler par des succubes en vinyle, j'ai massacré des paladins qui luttaient pour que triomphe le Bien, j'ai frappé sans remords des lutins innocents et de bonne volonté, j'ai souffert d'une certaine raideur en contemplant les maîtresses noires s'adonner à leurs rites sexuels déviants, j'ai fait naître des monstres suceurs de sang dans mon antre putride, j'ai ramené des morts à la vie grâce à une opération magique... Ah si toutes les suites étaient de cette trempe ! Ça vaut bien cinq étoiles nom d'un diable !

sode. Mais c'est en découvrant le soin apporté aux détails, le sel des combats et les possibilités énormes, que j'en finis par ne plus dérocher. Et je ne suis pas le seul dans ce cas là ! Donc un bon conseil : envoyez tous vos lutins chez le revendeur le plus proche ! Et plus vite que ça ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

n'ai pas hésité mon plaisir. Sauf les premières heures où j'ai eu la sensation furtive de jouer au premier épisode



Surprise ! Ce démon biffant n'arrive pas à déclencher un piège. Prends ça dans la gueule, gros lard ! Si t'étais pas si gros, t'en serais pas là.

La vue subjective à travers le chevalier noir ne propose pas un angle de vue terrible.



HIT

Dungeon Keeper 2

Graphisme ★★★★

Son ★★★★

Animation ★★★★

Durée de vie ★★★★

Les plus

- Concept incroyable
- Détails
- Vue subjective

Les moins

- Seulement quatre nouvelles salles
- Un peu lent



Total Annihilation Kingdoms

Ô mages ô désespoir !



« - Ça y est, on a enfin reçu Total Annihilation : Kingdoms, tu vas pouvoir faire le test.

- Oui, mais si c'est loupé, je parle de quoi ?

- Euh, de ce que tu veux...

- Vrai ? Même de la métaphysique d'Aristote ?

- Ben, si t'y tiens vraiment...

- Génial ! »

Ia première information à vous donner sur Total Annihilation Kingdoms, c'est qu'il existe ! Non, ce n'est pas un titre fictif inventé par les magazines pour vendre un peu plus de papier, il est bien là, il a une jolie boîte, un CD, des attacheées de presse toutes maternelles, bref c'est un vrai jeu quoi ! Et bien sûr, la question qu'on se pose tous, vous autant que nous, quand un jeu déjà très attendu a joué les coquetteries pendant deux mois avant d'enfin arriver entre nos doigts avides, c'est « est-il à la hauteur, va-t-il une telle attente ? » Comme vous avez déjà regardé la note finale, vous savez que oui, mais en fait, Total Annihilation Kingdoms revient de loin ! Au vu des premiers niveaux, plus d'un, enclins à des réactions passionnelles, a failli le balancer à la corbeille ! En effet, pour les fans, et ils sont nombreux, du premier Total Annihilation, Kingdoms n'est pas du tout ce qu'ils attendaient. De fait, qu'est-ce qui avait tant plus dans Total Annihilation, version futuriste ? L'utilisation de la 3D, d'abord. Alors que la 2D isométrique était la règle en stratégique ➤



Le nécromancien, avec son chariot étrange et difficile, accélère votre Monarchie dans ses constructions. En outre, il augmente la production de mana.



"Et si nous les indispensables portes ouvertes, faire face aux ennemis qui les entourent."



"Et si nous étendons notre territoire pour étendre nos sources d'énergie à nos limites. Et pour étoffer l'art de guerre."

► temps réel (Alerte Rouge, Warcraft II, etc.), Total Annihilation, avec cette 3D qui permettait enfin d'utiliser intelligemment les reliefs du terrain, fut une véritable révolution. On pouvait enfin faire de la vraie stratégie, en utilisant, comme tous les grands capitaines de l'histoire, les montagnes, les crevasses, les anfractuosités, pour gêner, ralentir ou perdre nos ennemis, voire les bombarder tranquillement sans qu'ils puissent répondre. Et ça, c'était entièrement nouveau !

COMMANDEUR FORCE

Entièrement nouveau aussi, ce Commandeur qui représentait le joueur sur le champ de bataille, et faisait non seulement office de bûcheron en chef mais était si puissant qu'il pouvait prendre part au combat et même, bien utilisé, faire pencher la balance en faveur de notre camp.

Parmi les effets les plus réussis : l'énergie magique qui permet la création des bâtiments est supérieure !



"Chaque nécromancien possède une carte de combat à base d'un brouillard d'estimations. Bien de mieux pour s'immiscer dans ce monde."

Nouveau enfin, une IA, véritablement combative qui ne se contentait pas de vous harceler n'importe comment jusqu'à époussetement. Pour être à la hauteur, Kingdoms se devait donc non seulement de reprendre les éléments qui avaient fait le succès de son grand frère mais in-

voier au moins autant que ce dernier. Parce alors ? À moitié seulement en fait. La 3D, évidemment, est toujours là, plus que jamais même, et profite à fond des progrès de l'accélération graphique depuis trois ans. Total Annihilation Kingdoms gère donc Direct 3D, mais aussi, et c'est exceptionnel pour un jeu de stratégie, les cartes à base de 3dfx (le gros bug sur le mode Campagne mis à part évidemment). Le Commandeur lui aussi est toujours là, même s'il s'appelle désormais Monarque, environnement médiéval oblige. Aussi puissant que son ancêtre robotisé, il est de nouveau la

LES GRANDS ESPRITS SE RENCONTRENT

Alors que l'heroic-fantasy est un genre moribond dans l'américaine contemporaine, le scénario d'un des plus gros succès actuels au royaume des comics ressemble étrangement à celui de Kingdoms. On ne peut pourtant pas dire que l'un aurait été pompé

l'autre. Battlechasers, dernier bébé de Joe Madureira (ancien dessinateur des X-Men) a

conçu à peu près en même temps que le jeu de Cavedog et se déroule dans un royaume similaire, avec des monstres semblables. L'quine de mana y est également nécessaire pour qui espère survivre quelques années.

Ajoutez à cela que les graphismes sont meilleurs, l'action tout à tracé et l'humour omniprésent, et vous saurez qu'il entre deux parties Battlechasers : Joe Madureira, Homage Studios, publie en France par Sem.





• défi • mission • carte •



mettre la necromancie
pendant trois secondes pour aider
à recruter des plantes de la tombe
quelle déchéance !

clé de la victoire, du moins lorsque la mission est réellement stratégique et ne consiste pas à assassiner un personnage adverse ou à se rendre en un point précis, pour y établir une base par exemple. Enfin, l'intelligence artificielle n'a pas été négligée et se montre en tout point digne de celle du soft précédent.

FORT FORT LAIS

Alors, tout est là ? Oui et non. Plusieurs surprises attendent le joueur, et elles ne sont pas toutes bonnes. Tout d'abord, que ce soit en 3Dfx ou en accélération logicielle, les graphismes sont un peu tristes et manquent de contraste, du moins par rapport à ce à quoi des jeux récents nous ont habitués. Les sols, notamment, sont terriblement ternes et uniformes, l'herbe surtout est trop

• un peu trop basse • mais les arbres
et en train de décliner dans leur belle
vieillesse et attrape



Prédateur



• une fois dans la transmutation
le "vile" est sans doute
assez puissante dans les sous
de stratégie

guerre passionnante (les deux premiers consistent à emmener un type sur une plage, gémali), en sent vite le petit démon de la déception nous ronger la cervelle. Pour ne pas y céder, une seule solution, s'accrocher. Fans du zapping et du fast-food, rassurez-vous, l'effort n'est pas bien long, ces premiers niveaux quasi bâclés s'expédient en quelques minutes tellement ils sont médiocres. Et alors, les choses sérieuses commencent. Je le disais

La mission 10 devrait être
la toute dernière à laquelle il perdra
des vies... secondes

• certaines vont sortir gagnantes mais
épurer les entrées sur un peu pour
ne pas évidem

LE CONTRAIRE DE LOC

• décidément je n'ai pas
de Kingdoms. Oter sorti
pres Starcraft et tous les
autres, un jeu de stratégie
trop réel comprenant aussi
peu d'innovations, c'est
risque. Et lorsqu'en plus
révolution date de
l'infusion (graphismes
développement, animations
animales, couleurs
électriques, etc.), qu'il faut
réaliser 10 missions avant
d'entrer dans l'histoire,
qu'en plus il n'y a rien de
tel au niveau jouabilité,
où je m'énerve. Alors pour
me calmer, je me dis deux
bises et je retourne à
labyrinthe Keeper 2

Le despote qui monte

les créatures de Zon est
impressionnant mais belas très
fortement par rapport aux battemen
d'Armenia





100
OCTOBRE
2001

► plus haut, pour tenir le choc de la comparaison avec son prédecesseur, Total Annihilation Kingdoms se devait d'innover. Eh bien, de ce côté-là, mission accomplie !

QUERELLES DE FAMILLES

Le scénario, pour commencer, Ceux qui ont lu les précédents articles que nous avons consacrés à ce jeu le savent, les auteurs nous avaient promis de rompre avec le scénario simpliste de Total Annihilation. Pour une fois, ils ont tenu parole. Pour ceux qui ont manqué les

épisodes précédents, résumons. Gaucanus, orphelin aux origines mystérieuses, retrouvant la magie interdite du peuple kandra disparu, s'en sera pour ramener la paix au sein des terres tourmentées de Darien. Le peuple, l'accusant comme son sauveur et se souciant bien peu de ses méthodes, ne fut pas long à le porter sur le trône, le proclamant mage-empereur. Son règne fut, comme il se doit, long et juste, mais se termina par un drame, la mort accidentelle de l'impératrice Lasha, épouse adorée du souverain. Assommé par cette perte, il renonça au

trône et confia son royaume à ses héritiers. Au sage Elsan, son fils ainé, il confia le beau continent de Aramon, terre prospère qu'il sacrifiait faire fructifier avec discernement. À sa première fille, la farouche Thirsha, revint Zhou, territoire sauvage peuplé de créatures semi-humaines, dont elle avait toujours préféré la compagnie à celle des humains. À Lokken, son fils cadet, espèce brillant mais tourmenté, il donna la lugubre Taros, dont le paysage sombre et aride reflétait les

PORTRAITS DE FAMILLE

KIREMMA, PRÉFÈREZ LE ZHOU.

Bien que son irritation envers Eldan et Kiremma et leurs sujets dégénérés soit connue de tous, alliance de cette rassomme de la vie et de la nature avec son nécromancien de frère en a surpris plus d'un. Quels secrets lui ont appris ses cercles de règne sur la sauvage Zhou ? Nul ne le sait malo : serait douteux qu'"il reste longtemps dans l'ombre de Lokken".



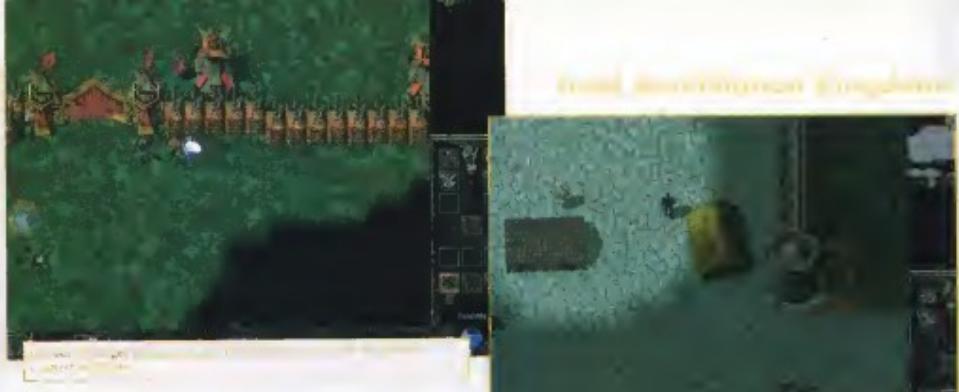
KIREMMA, UNIE MÂCHIEUSE DE VERINA
La passion de Kiremma se résume en un mot, la mer. Depuis sa plus tendre enfance cette grande navigatrice ne s'est sentie chez elle que sur les flots. Mais dernièrement son royaume semble lui échapper : des monstres inconnus surgissent des profondeurs, ses sujets disparaissent, les océans lui rappelleraient-ils ?

TOKKEN, NÉCROMANCIE DE TAROS.

Malgré un magicien puissant beaucoup moins intelligent aujourd'hui que le ténébreux Lokken n'est plus que le jouet des puissances qu'il a délivrées. Ceux qui se sont aventurés dans son royaume n'en sortent jamais : zombies et squelettes semblent avoir amplifié les vivants. Que deviendra Darien si l'est pas arrêté ?



TOKKEN, REGNE DE ARAMON
Règne juste mais sévère et impitoyable face aux transgressions, Eldan est le roi premier de la classe. Qui gouverne son royaume comme il pense que son illustre papa l'a fait. Surprise par l'offensive de son frère, il réagira avant que ses sujets ne soient transformés en zombies.



pensées de son nouveau maître. Enfin, sa dernière fille, Kiremma, navigatrice hors pair, reçut Veruna, archipel tout entier tourné vers la mer. Ce partage fait, l'empereur disparut mystérieusement, non sans avoir remis un dernier présent à ses héritiers. Il divisa entre eux quatre des cinq passants artefacts kandri qu'il avait réunis au cours de ses voyages.

PILLAGE ET ESSLAVAGE

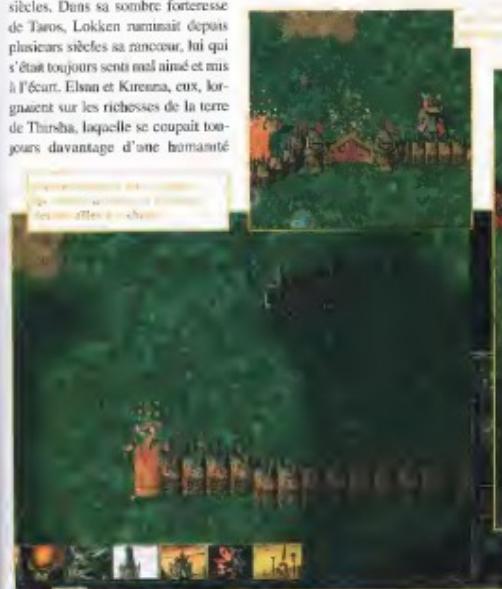
Le cinquième, le plus puissant, resta quant à lui introuvable. Les nouveaux souverains, auxquels la magie kandri donnait la vie éternelle, parurent devoir gouverner son territoire avec la même sagesse que leur père. Du moins pendant les premiers siècles. Dans sa sombre forteresse de Taros, Lokken ruminait depuis plusieurs siècles sa rancœur, lui qui s'était toujours senti mal aimé et mis à l'écart. Elsan et Kiremma, eux, larguaient sur les richesses de la terre de Thirsha, laquelle se coupait toujours davantage d'une humanité

qu'elle méprisait... Ce qui fait tout de suite mouche, dans cette histoire complexe et originale, c'est que les auteurs n'ont pas sombré dans le manichéisme façon *comics d'avant-guerre* qui prévaut trop souvent dans les jeux. Aucun des bellégrants n'est ni tout à fait bon ni tout à fait mauvais, et surtout chacun, comme (presque) toujours en cas de guerre, a l'impression d'être dans son bon droit. Si Lokken est un paranoïaque de base, Thirsha, si pure, est une sorte d'écolo fanatique. Quant aux «gentils» Elsan et Kiremma, leurs sujets ne se gênent pas pour piller Zhon et réduire les sujets de leur seigneur en esclavage, quand ce n'est pas en descentes de lit... Et pour

meilleur encore nous faire partager les points de vue de chacun, les concepteurs ont fait le choix gonflé de nous faire combattre tantôt pour l'un, tantôt pour l'autre, sans diviser la campagne en quatre sous-campagnes bien cloisonnées, comme dans Starcraft par exemple.

ON N'A PAS DE PÉTROLE.

Si ce choix est au départ très déstabilisant, voire agaçant (une des premières missions sous la bannière de ►



Le CONTRAIRE DE GENIÈVE

★ n s'attendait à un jeu Wargame, où l'objectif est de renouveler le jeu de stratégie et c'est une déception ! Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : *Kingdoms* est un bon jeu, au scénario pouvant, aux unités variées et la jouabilité exemplaire, mais que le graphisme est planant devant les deux autres missions assez abiles et les stratégies parables sont très risquées. Les fans du genre regaleront à parcourir certains de Darien... si sans pour autant être gêné.

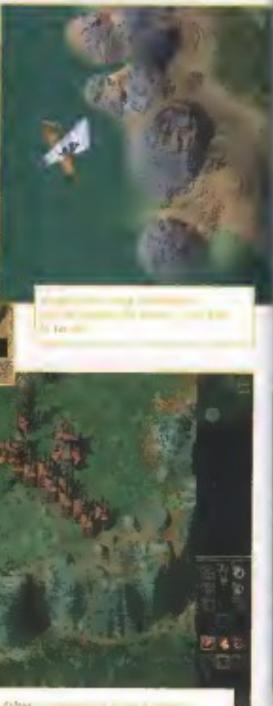
Les navires utilisant la manœuvre embarquer et débarquer équipages fin les problèmes d'embarquement.

► Thusha, par exemple, consiste à détruire l'avant-poste que l'on vient juste de créer pour Kireema...), il nous pousse à vouloir en savoir plus. En effet, comme dans les meilleurs *sögs* du genre, des secrets ne nous sont dévoilés que progressivement. Quel est le but véritable de Lokken en ressuscitant les morts ? Et qui s'est devenu l'empereur, qu'a-t-il fait du dernier artefact Kandra... ? Autant de questions auxquelles on ne pourra répondre qu'en venant à bout de toutes les missions de la campagne, en tout plus de 40 ! Donc, si l'on peut faire un reproche aux auteurs de T.A. Kingdoms, ce n'est en tout cas pas d'avoir été réalistes ! D'autant que les unités sont à la hauteur de la diversité

sité des missions, unités que, pour une fois, vous pourrez utiliser dans leur totalité. En effet, autre pari risqué des concepteurs, sur Durles rien ne peut fonctionner sans la magie, ou plutôt la mana, énergie magique issue de la terre et captée au moyen de pierres sacrées. Cette ressource unique, aspirée par des pierres sacrées qu'invoque le Monarque, remplace les deux ou trois ressources habituelles, mais surtout elle est inépuisable ! Fini donc de devon se limiter à de petites armées.

ou de renoncer à construire les unités les plus puissantes, qui sont aussi les plus coûteuses. Ce sont des véritables armadas que vous allez pouvoir lancer à l'assaut de l'ennemi. Vous pourrez faire appel à des

Le meilleur moyen de venir à bout d'une crise est de détenir des stocks de matériau avant de lancer une offre.





combattants aussi formidables que le dragon noir de Turos, le Kraken de Zhon ou le titan d'Aramon sautant que vous le souhaitez (sans oublier les belles amazones, les Inches effrayantes, les sinistres gar-

gouilles...). On en parlait déjà le mois dernier, chaque camp dispose de caractéristiques précises, qui conditionnent monstres et bâtiments. Mais à ce point, c'est du jamais vu. Si Aramon et Turos sont relativement classiques, avec leurs bâtiments qui leur permettent d'invoquer ou d'entraîner leurs créatures, que dire de Zhon, où les monstres sont amenés par un dompteur à coups de claquements de fouet ? Ou du mage-architecte qui sort son livre de sortilèges de sa poche pour édifier une nouvelle tour ? Dans Total Annihilation Kingdoms, l'imagination est la seule limite du joueur. Vous pourrez édifier les places fortes dont vous aviez toujours rêvé, entourées de mu-



railles dessinées à votre convenance, protégées par des tours de mages lançant force éclairs sur les envahisseurs, fermées de lourdes portes qui s'ouvrent sous vos yeux au moindre clic ! Rien que pour cela, Total Annihilation Kingdoms est déjà exceptionnel. Exceptionnelle aussi, l'IA, des différentes créatures. Le *pathfinding*, tout d'abord, est du jamais vu, Pendant tout le temps que j'ai passé ▶

mon anniversaire, il est de cette
du mal - certaines astuces sont
si dangereuses qu'il faut
les garder en cage.



Ouai je vous disais que
les batteries avaient l'air de
être... je ne mentais pas !



Le Contravis de Sébastien

en la co-roy
que King
la asconde de
re partition donne
me Navarre et
fut qu'il commenga
de plonger dans le
Garon. Il remis
le bâton
dans les deux épaules
et sortit et l'heure
du jour
crochit parlement
jeudi en place univers
de chateaux et
plus le passage d'un
empereur juste parti
ment il se retourne eust
lament et vit le tout

► sur Kingdoms (et j'en ai passé, demander à ma fiancée...), jamais une seule de mes unités, parmi les certaines créées (la limite par mission est de 150) ne s'est perdue. La seule difficulté qui les trouble est de franchir des portes ou une passe étroite dans une chaîne de montagnes s'ils sont trop nombreux. Vous n'aurez même pas à chercher sur les unités ennemis les tues après les autres pour que le combat continue.

L'agressivité de vos créatures se décline en trois niveaux. « Prudence » est à utiliser si vous voulez qu'ils atteignent un endroit précis tout en se défendant. Si vous avez un espion à infiltrer chez l'ennemi, choisissez « Passivité ». En revanche, lorsque vous passerez à l'attaque pour de bon, passez à « audace » et vos serviteurs se jeteront sauvagement sur tout ce qui bouge jusqu'à élimination du dernier ennemi. Autre commande originale, « Garder » est très efficace pour défendre les premières sacrées ou un personnage important, vos créatures faisant alors rentrer de leurs corps devant l'oblet désigné.

gné. Ceci rend notamment les captures plus faciles à protéger que d'habitude. Appuyer sur la touche «T» permet de suivre une unité automatiquement, très pratique lorsqu'on fait un vol de reconnaissance. On peut également donner une série d'ordres, notamment aux bâtisseurs. Ils enchaîneront ainsi la construction de plusieurs bâtiments pendant que vous vaguez à d'autres occupations. L'I.A. des ennemis est peut-être moins impressionnante. N'étant pas limité en unités, l'ordinateur va vous harceler sans relâche jusqu'à ce que l'un d'entre vous cède. En revanche, il saura repérer immédiatement le point faible de votre campement (envoyant ses créatures dans la moindre brèche de vos murailles, par exemple) et utiliser à la perfection la 3D et le brouillard de guerre. Vous allez fréquemment être pris au piège.

par des archers ou des archimauves (mygales cracheuses de feu) dissimulés sous les arbres, qu'il vous faudra débusquer avant de les mettre hors d'état de nuire.

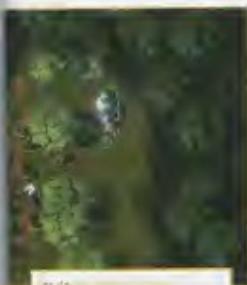
DESSINS ANIMÉS

L'A. semble en outre capable d'utiliser tous les sortiléges et toutes les armes à sa disposition. La magie est particulièrement terrible dans T.A. Kingdoms et un escadron de pyromages réduira en cendres un camp mal défendu en quelques secondes. En outre, en dépit du fait que les créatures ne sont pas symétriques d'un camp à l'autre, aucune faction ne semble particulièrement avantageée, ce qui est une bonne nouvelle pour le Multijoueur. Il faut également parler de l'animation, superbe. Les archers bandent leurs arcs, les canonniers suivent leurs visées, les ailes des créatures voleuses



L'AVIS DE RÉMY

total Annihilation Kingdoms fait partie de ceux que l'on ne peut qu'être un peu déçu par le résultat. Toujours moins bien que ce qu'on avait imaginé dans sa petite tête. Ce serait pourtant le cas si de gars étaient en fonction de nos attentes de temps à autre. Mais de lui-même. Car c'est bien un grand jeu. Un jeu qui mérite les trophées de Cavedog, mais dont une partie n'est pas moins bavarde que subtile. Génial, mais hélas, vous êtes partis pour des semaines de boisson.



lames frappent lourdement les airs, tout cela est superbe. Hélas, et c'est là une des critiques que l'on peut faire à ce soft, les personnages sont un peu petits pour que l'on puisse en profiter vraiment. Il fallait sans doute cela pour pouvoir en afficher autant à l'écran, mais tout de même, passer cinq minutes pour retrouver son Monarque au milieu de l'armée, c'est assez vexant ! D'autant que la vue totalement verticale, alors que la plupart des jeux de stratégie nous montrent les unités légèrement de 3/4, n'aide pas à s'y retrouver. Un raccourci clavier permettant de retrouver tel ou tel automatiquement aurait été le bienvenu. Ces défauts graphiques déjà mentionnés empiètent encore en l'absence de carte 3D. De toute façon, même avec 3dfx, si vous n'avez pas au moins un P233 en forme, passez votre chemin. Qui plus est, si la campagne est longue et passionnante, les scénarios individuels sont un peu raïns. Pour gagner, il suffit en général d'enlever en début de jeu votre Monarque casser la figure à son hom-

logue et c'est bon. On prévoit déjà du rush tous azimuts en Multi... En revanche, les bricoleurs vont adorer l'éditeur de cartes, simple et complet. Ça fait beaucoup de défauts ? Oui, trop pour que T.A. : Kingdoms soit le jeu révolutionnaire que l'on pouvait attendre de Cavedog. Pourtant, comme son

précurseur, il montre sans doute la voie que va désormais suivre la stratégie en temps réel. En dépit de problèmes réels, ce jeu hésameur va passionner les stratégies pendant de longs mois. C'est ce qu'on appelle un must. La preuve, j'ai pas dit un mot sur Aristote ■

Rémy Goavec



HIT

Total Annihilation Kingdoms

Graphismes ★★★★

Son ★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★

Les plus

- Pléthora d'unités
- Scénario passionnant
- I.A. très réussie

Les moins

- Graphismes insuffisants
- Mode « escamouche »
- Très gourmand

Kingpin



Version testée : finales américaines
Problèmes rencontrés : ralentissements

Life of Crime

Vieilles canailles

Rassurez-vous, on y arrive petit à petit... C'est pour cela que Kingpin va vous permettre d'acquérir un bon entraînement pour votre future vie. Drogués, dealers, racaille de tout genre, vous allez côtoyer les pires ennemis que l'ordre établi connaisse.

Le suis désolé, je ne suis pas un dur. Je n'ai jamais, comme Luc a pu le faire, déambuler dans les rues, mouillé dans un fonal en cuir, torse nu à peine recouvert d'un gilet sans manche et la clope au bec se reflétant dans les lunettes de soleil. Je suis désolé, je ne suis pas un dur. Je n'ai jamais, comme Olivier, taillé une petite vieille à grands coups de batte de base-ball pour lui piquer son sac à main dans lequel se trouvait un véritable trésor. C'est ma faute si ma maman et mon papa m'ont élevé dans le respect des traditions, hein ? C'est ma faute si ma maman m'a fait amer la poisse ? C'est ma faute si je préfère le look jean-tee-shirt aux casquette-baskets ? C'est ma faute si mon papa m'a fait boire le whisky pur malt 12 ans d'âge à la roquette en canette ? Et je sais que vous êtes nombreux comme cela. C'est bien sympa le catéchisme, mais ça vous rend « bien comme il faut » dans la vie de tous les jours alors que vous auriez aimé, vous aussi, faire partie d'un gang. Mais c'est comme ça, vous êtes quelqu'un de bien. Et forcément, faire une prière après chaque coup ►



L'OPINION DE LOC-SANTIAGO

★ incroyablement bien
★ émouvante et belle
★ excellente bande-son
★ belle histoire d'amour
★ émouvante avec une histoire
évidemment pas très glamour
mais réellement à l'utre,
n pas la possibilité
être trop discret tout
ne grande liberté et surtout
une large interactivité
et l'environnement
personnages et autres
j'apporte à cela de gros
moments d'aventure et une
ambiance bâtie glauque
et inhabituelle, on obtient
bon jeu violent et sans
brise, idéal pour tous
les desperados virtuels

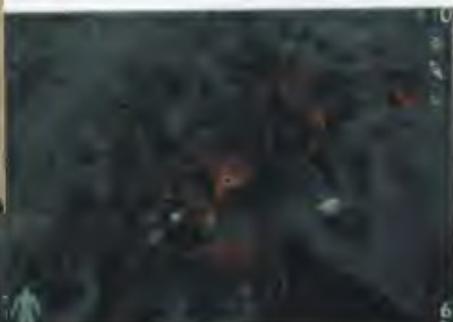


«Phone home ! Phone home !» n'a rien d'autre à faire que de nous faire sortir de nos gonds.

L'escalade. Kingpin ne vous place pas dans la peau d'un héros surprenant près à bouter les astus hors de notre belle planète bleue ni d'un quelconque marin désireux de voir exploser le marché du pétrole de Predator en boîte. Rien de tout cela. Vous êtes un loubard, un mauvais garçon, une racaille, quoi.

CITÉ CINÉ ?

Le monde dans lequel vous allez évoluer n'est donc pas un vaisseau extraterrestre où quelques E.T. s'embarquent fougueusement dans les coins en hurlant leur cri d'amour



«Phone home ! Phone home !» n'a rien d'autre à faire que de nous faire sortir de nos gonds. Ça ressemble un peu à la zone de Los Angeles, le soleil en mom's, mais ça ressemble surtout à un quartier en ruine dominé par un seul et unique gang. Et pas sympa le gang, en plus de ça.

La première chose à faire sera d'atteindre Poisonville, un autre quar-



FRANCK :
Commercial

- Prêteresse Ravageuse.
- Ses mensurations damneraient le croyant le plus pratiquant : 95-60-90.
- Illumine par sa beauté.
- Intelligente et totalement mortelle.
- On lui donnerait le bon Dieu sans confession.
- Soutient ses fidèles par la prière.
- Reine des alambics, elle guérit les plus souffrants.
- Se dévoue corps et âme pour son peuple.



DARK STONES



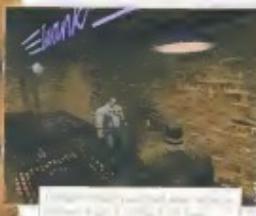
192. Le héros de la partie 1 de *Call of Duty: Black Ops* est de retour dans *Call of Duty: Black Ops II*.



Le héros de la partie 1 de *Call of Duty: Black Ops* est de retour dans *Call of Duty: Black Ops II*.



Rapidement vous allez rencontrer de très nombreux soldats ennemis. Il est alors recommandé d'aller à l'abri du mur bleu.



Une fois que vous aurez vaincu les derniers ennemis, vous pourrez débloquer le trophée "Black Ops".

►ier. Pour ce faire, vous aurez besoin d'une moto et pour qu'elle roule, cette moto aura besoin d'une batterie. Comme vous vous y attendez, les sous-fifres de votre ancien patron tiendront le quartier sous contrôle et ne vous laisseront pas déambuler librement dans les rues.

La particularité de Kingpin est de ne

pas offrir un simple quake-like où le sang gicle à tout bout de champ. Certaines personnes sont là pour vous renseigner et vous donner des conseils. D'autres seront même disposées à se faire engager comme gardes de votre corps, pourvu que

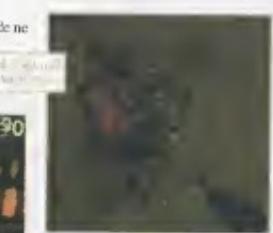
vous y mettiez les manières et les dollars. Autant dire qu'il ne vaut mieux pas aborder ce genre de mec ou nana en leur pointant un fusil mitrailleur sous le nez, vous peiné de les voir vous tirer dessus ou s'enfuir en courant. Ça limite les échanges d'opinions. Vous pourrez donc ranger votre arme dans son holster et palabrer tout simplement. Avec certains, vous devrez être tout meilleurs tout gentil pour obtenir des renseignements vitaux. Avec d'autres, quelques insultes bien placées font le même effet. Mais attention à ne pas se planter de personnes. Un

►ier. Pour ce faire, vous aurez

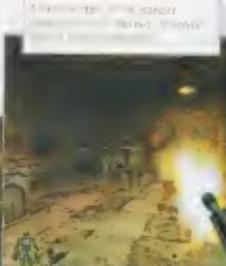
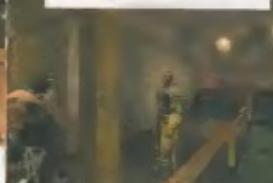
Demandez à Kingpin de vous montrer comment faire pour débloquer le trophée "Black Ops".



98



►ier. Pour ce faire, vous aurez



►ier. Pour ce faire, vous aurez



14

lance d'incendie dans le feu ? Non, mais à quoi ça sert ? Ah, c'est pour faire trembler, non ?



Les ennemis se planquent, tournent les objets étranges de vous surprendre. Lorsque la tête est fréquent.



lutter. Courage, faisons ce que nous devons faire. Je suis sûr qu'il existe quelque chose de bon au-delà de ces murs.

mec à l'air louche et au flingue dans le froc ne se laissera pas insulter sans vous coller deux ou trois passes entre les deux yeux.

LE CRI DU M-16...

... le soir au coin du feu. Vous allez l'entendre souvent. Les armes proposées sont au nombre de huit. C'est un peu court mais ça suffit amplement pour faire un carnage. Vous n'avez qu'à lire les encadrés pour voir lesquelles Kingpin propose, je ne vais pas m'amuser à faire de la redite. Vous pourrez même acheter ces armes chez divers revendeurs. Sympa, non ? Sa-

chez aussi que le fusil mitrailleur est plutôt efficace malgré sa faible cadence (semi-automatique, soit trois balles par coup), que les grenades et les roquettes sont puissantes mais peu précises et que le silencieux est bien utile pour ne pas prévenir tout le monde de votre arrivée. Si je parle de l'imprécision des grenades et roquettes, c'est pour souligner la formidable intelligence artificielle dont sont dotés vos ennemis. Ils fuiront si vous lancez une grenade et vont se planquer si vous jouez de la roquette. Idem s'ils sont trop blessés, ils auront tendance à se crachouter et vous devrez vous

lancer dans une jouissive chasse à l'homme. Ne parlons pas des fois où ils vont simplement chercher du renfort...

Tout cela, vous allez le vivre dans une vingtaine de niveaux. Vous allez donc visiter une fonderie, un port, une gare, un palais, sans parler des ruelles et autres bâtiments. Tous délabrés, tous pleins de surprises, de pièces cachées, de ►



Et il me semble que je devrais faire ça.



- Adorable voleuse.
- Spécimen au physique parfait.
- Perspicace et nerveuse.
- Des cuisses galbées aux courbes voluptueuses.
- Agile comme une gazelle.
- Se méfier de ses caresses car d'une main experte elle subtilisera vos biens les plus précieux.
- Endort la méfiance des hommes les plus vigilants.
- Meilleure que Cupidon dans la maîtrise de l'Arc.



DARK STONE



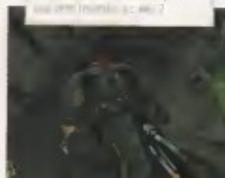
Vous êtes dans un atelier de réparation. La machine à droite est défaillante.



Pour vous donner un peu de ton de suspense, la scène suivante n'a pas rencontré

▶ conduits d'aération, et fourmillant de saletés de mecs prêts à vous démembrer sur place. Et en parlant de démembrement, vous allez être servi. Les impacts de balles se voient sur le corps de votre adversaire. Sans parler des différences notoires si vous *shootez* le bras, la jambe, la tête ou le torse. Leur mort sera alors plus ou moins rapide. Certains se plieront même sous l'impact du coup pris. Cela nous mène tout droit au graphisme, tout simplement superbe. O.K., lorsqu'ils bougent, les personnages ressemblent plus à un *winter-bed* qu'à autre chose. Mais le réalisme de leur peau est saisissant. Les décors, eux, ne sont bien entendu pas en reste. Vous allez réellement plonger au cœur d'une cité

Vous devrez faire fuir des mecs dans 2 étages sur 9000 mètres carrés.



C'est dans ces zones que les combats sont les plus intenses.



Vous êtes dans une partie rebelle. Qu'il faut débarrasser.



Alors je vais faire mon possible pour me débrouiller dans ce coin et dans mon camion mais on va se retrouver.

2 on



Même si les postures sous l'eau vous apportent leur lot de surprises, le moins drôle c'est qu'il ne ressemble pas

délabrée ! L'ambiance de Kingpin est en tout point excellente. Entre les bouteilles vides qui jonchent les rues, les poubelles qui crament, les papiers qui s'entassent sur le trottoir, les sombres bâtiments aux fenêtres cassées, les pierres sales, le tout agrémenté par quelques clochards qui couvent leur mauvaise vie contre un mur, vous allez découvrir une vie bien éloignée de votre pavillon de bandicue où s'épanouissent les enfants riens jouant à la corde à sauter. C'est plutôt original et vraiment bien rendu. La musique de Cypress

Olivier Caros vous donnera de très bons renseignements qui vous permettront d'avancer suffisamment.

Forcement, s'ils avancent dans l'encadrement d'un port, ils sont plus faciles à tuer.

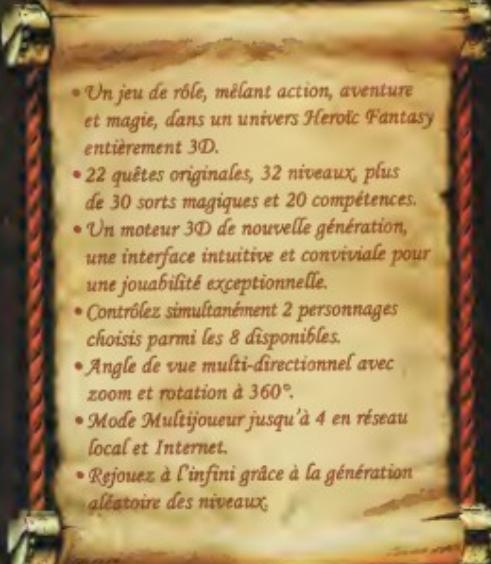
Le problème, c'est qu'ils sont

généralement plus turbulents



DARKSTONE

Plongez dans le monde de Darkstone,
libérez le héros qui sommeille en vous...



- Un jeu de rôle, mêlant action, aventure et magie, dans un univers Heroic Fantasy entièrement 3D.

- 22 quêtes originales, 32 niveaux, plus de 30 sorts magiques et 20 compétences.

- Un moteur 3D de nouvelle génération, une interface intuitive et conviviale pour une jouabilité exceptionnelle.

- Contrôlez simultanément 2 personnages choisis parmi les 8 disponibles.

- Angle de vue multi-directionnel avec zoom et rotation à 360°.

- Mode Multijoueur jusqu'à 4 en réseau local et Internet.

- Rejouez à l'infini grâce à la génération aléatoire des niveaux.



DISPONIBLE
FIN AOUT 1999



Activision® est une division d'Electronic Arts. Activision, le logo Activision et le nom Darkstone sont des marques déposées ou déposées en cours de dépôt de la compagnie Activision Inc. © 1999. Tous droits réservés.
Electronic Arts et les EA et EA logo sont des marques déposées ou déposées en cours de dépôt de la compagnie Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. • Microsoft et Windows sont des marques déposées ou déposées en cours de dépôt de la compagnie Microsoft Corporation. Tous droits réservés.



www.activision.com





Une de plus... pour bien.
Et alors je suis partie
par deux fois moins... Mais j'ai
eu tout ce que j'



Les deux dernières fois,
j'étais partie avec une
telle frustration que j'ai

HIT

Kingpin

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Graphisme
- Ambiance
- Aliés

Les moins

- Grosse config !
- Chargements
- L.A. des aliés

► Les alliés, eux aussi, offrent une innovation non négligeable. Ils ne se contentent pas, comme dans Half-Life, de vous suivre et de vous donner accessoirement un coup de main, mais sentent réellement des gardes du corps. J'en ai même vu un shooter une pauvre camée qui s'enfuyait en courant, apeurée par nos armes... elle n'aurait pas dû se mettre à courir. Ils réagissent aussi au quart de tour, ouvrent les portes, vous préfèreront si l'endroit est dangereux, bref, si les adversaires sont peu nombreux, vous pourrez même vous poser dans un coin et observer la scène. Dommage que

On a finalement été un peu déçu.
Mais je vous le recommande.
C'est un univers très captivant.
Grosso modo !



L'AVIS DE CÉDRIC

Après être tombé dans l'ambiance palpitante et effrayante de Kingpin, mais aussi par ses aliés qui nous démontent au sens propre de main, le jeu offre une véritable variété dans les types de niveaux. L'ambiance horrifique nous plonge dans une situation simple mais mémorable à l'écouter tomber. Malheureusement, la durée de vie consacrée à ces niveaux sera évidemment limitée, mais avec un des tout meilleurs quake-like que je connaisse, il n'y a rien de mal à cela. Malin, drôle, drôle, drôle.



leur L.A. ne soit pas totalement parfaite. Ils vous suivent d'un peu trop près et pour les demi-tour dans un couloir, c'est mal barré. Idem dans les pièces où ils bloquent généralement la sortie.

Pour conclure, puisqu'il faut bien que ce termine ce prodigieux article que vous avez tous lu avec un plaisir non dissimulé (rassurez-vous, il y en aura d'autres, des articles aussi passionnés), disons que Kingpin est un excellent quake-like. L'intelligence artificielle est vraiment bonne (à part celle des aliés), l'ambiance

est parfaitement rendue et le graphisme est à la hauteur. Ne parlons pas des effets de lumière, des explosions ou des giclees d'hémoglobine, tout aussi réussis. Dommage qu'il faille un si puissant PC pour obtenir une fluidité correcte et que le jeu soit aussi difficile, l'impression de liberté n'étant qu'apparente. Dommage aussi qu'il n'y ait que huit armes. Mais bon, Kingpin se place quand même comme l'un des meilleurs quake-like, c'est déjà pas si mal, non ? ■

Cédric Gasperini



rock sound
MAGAZINE

SPÉCIAL GROUPES FRANÇAIS



100 % ROCK FRANÇAIS

rock sound

MANU CHAO
Le grand frère

INDOCHINE/BERUS
Le réveil des ténèbres !

BURGER/CANTAT
Vers pour le ciel ?

DOLLY
Révérence déguisé

D'ONISOS
Steffie & Frison

FRANCE : deuxième partie
du HARDCORE

100 % ROCK FRANÇAIS

EXCLUSIF
MANU CHAO
métro
les raves
en avion
premier
classique
Odyssée
les caméléons
les bœufs malades
+ Special
les mousquetaires
les mousquetaires
les mousquetaires
les mousquetaires

JOURS DE FÊTE
Manos
La Ruda/Salut
Kargol's
Marousse
Hurlements d'Leo
Mofa
Les Wampas...

RENCONTRES
Léa/La Ra/Ebrou
Svinkels/Lalwla

SIMPLIFIÉ
10 titres au choix
par Manu System

ALBUMS
Le Fig. 31

A SUIVRE
Ritournet
Tropic Rum Pal
Manu Chao

DYONISOS - DOLLY - INDOCHINE/BERUS
MARCEL & SON ORCHESTRE - KARGOL'S
CANTAT/BURGER - LA RUDA - TREPONEM PAL
HURLEMENTS D'LEO - LOFOFORA - MAROUSSE
LUDWIG/SVINKELS SILMARILS - LES WAMPAS...

A LIRE ET A ÉCOUTER TOUT L'ÉTÉ DANS TOUS LES KIOSQUE

Chouette, un simulateur de boîte de conserve. Bon d'accord, Goldorak, avec ses fulguro-poings et ses astéro-haches, c'était bien...

quand on avait huit ans. Mais persister à ce point, est-ce bien sain de la part des programmeurs de chez Activision ?



Format CD-ROM PC
Éditeur Activision
Sortie disponible

Prix env. 350 F

Garde simulation de Mechs

Config. mini. P166 + carte accélérateur 3D, 64 Mo de RAM. CD-ROM 4x
Config. recom. PII 300, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Version testée

PC 486/33

Problèmes rencontrés : ralentis sous Windows, curseur tactique défaillant, plonfrage dans le menu, problèmes de 3D, zone d'affichage

Heavy Gear II

To bot, or not to bot

Ca y est, la guerre est déclarée. Après Mechwarrior 3 le mois dernier, c'est au tour de Heavy Gear II de montrer son gros d'acier. Lequel choisir ? Ben on est un peu là pour vous guider. Mais d'abord, un peu d'histoire et merci de ne pas vous endormir.

Il était une fois, dans un futur éloigné, deux camps qui s'organisaient une barbecue-party nucléaire. D'un côté, on trouvait la confédération terraine (C.E.F.) et de l'autre, ses colonies rebelles (Terra Nova en tête). Le conflit se solda par une vic-

toire des rebelles (bah, tiens !) qui purent enfin revendiquer leur indépendance (du moment qu'ils n'en tirent pas un film). Mais les choses ne pouvaient évidemment pas en rester là, ne serait-ce que pour faire suite au premier Heavy Gear.

Cette suite vous place au sein de l'armée de Terra Nova. Après l'explosion d'une de vos villes, une enquête révèle que l'attentat aurait été organisé par le NEC. Cette faction, constituée d'êtres artificiels haussant leurs géantes têtes, n'a pourtant jamais été considérée comme une menace. Au bout de quelques missions, vous réaliserez que l'instigateur de ces événements n'est autre que le C.E.F., qui n'a pas renoncé à ses ambitions impérialistes.

Y A-T-IL UN PILOTE... ?

Avant de vous lancer au cœur de l'action, un petit passage par le mode Tutorial s'impose. Celui-ci, particulièrement bien réalisé, permet en quelques missions de se familiariser avec les commandes de votre bot. Pour les néophytes, il rappelle que nous sommes ici aux commandes de mastodontes de plusieurs tonnes qui mesurent entre 4 et 5 mètres de haut. Si l'on ajoute qu'il



Vu de l'extérieur, certains gars ont un look très impressionnant mais question degat, ça n'est pas forcément la panacee

s'agit d'une simulation, vous comprendrez qu'on est loin du simple *quake-like*.

La première chose à maîtriser, c'est le déplacement. Le buste et les jambes de votre mécha se dirigent de façon indépendante, à l'instar d'un chat. C'est d'autant plus dérangeant que les deux ont tendance à se barrer dans des directions différentes. Le bas vers l'objectif de la mission et le haut vers l'ennemi qui vient d'apparaître.

Mais il faudra aussi apprendre à gérer le système d'armement, le HUD,

L'intro et les cinématiques ne sont pas spécialement bien réalisées mais compensent par leur dynamisme

Le mode Quick Action permet d'affronter des vagues d'ennemis. Idéal pour tester ses configurations d'armes



Vous pourrez choisir d'améliorer certaines caractéristiques compétitives mais il sera au detriment d'autres





La carte tactique bénéficie d'un zoom qui permet d'avoir un peu de recul. Le problème, c'est que l'action continue



Bon, ça n'est pas flagrant sur la capture mais la camisole modifie les têtes de lot. Ça marche aussi avec les lasers.



Outre ses attributs, chaque armement est accompagné d'un petit texte explicatif sur sa technologie qui intensifie le réalisme

le radar, la carte tactique et les communications avec vos coéquipiers. Malgré la pléthora de touches fonctionnelles, on parvient assez facilement à s'y retrouver.

NE ME KIT PAS

Vous êtes maintenant prêt pour la campagne. Un briefing détaillé vous informe sur les objectifs de votre intervention et le background général. Il permet aussi d'avoir une idée de ce qui vous attend : oppositions

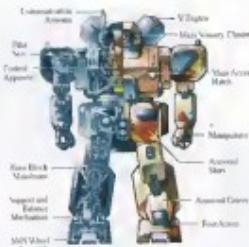
(plein de vilains pas beaux), conditions météo et type d'environnement. Ces éléments sont importants puisque vous avez la possibilité d'adapter l'équipement de votre Gear.

Vous devrez choisir parmi plusieurs types d'armes. Celles de poing vont de la vibro-lame (victoires ça !) à la mitrailleuse lourde en passant par les lasers. L'artillerie rassemble toutes sortes de missiles, roquettes et munitions incendiaires, guidées

ou non. Les armes dites indirectes concernent quant à elles les grenades, mortiers et autres explosifs. On aimerait tout prendre, mais le choix est limité par deux facteurs. Le premier, c'est la charge maximum autorisée. Le second est le nombre d'emplacements disponibles (six).

Mais il y a encore plus subtile. En effet, vos équipements se regroupent. En clair, la sélection d'une « main » permet par exemple d'accéder à toutes les armes placées sur le côté droit de votre mécha (pont, épaule, dos). Une seconde gérera le côté gauche alors que les suivantes ►

T'AS LE LOOK, COCO



Heavy Gear II n'est pas radin. À défaut de monter ses bots en kit, le joueur pourra accéder à près de 70 châssis différents répartis en quatre classes : Léger, Moyen, Lourd et Assaut.

Chacun dispose évidemment de performances variables en terme de mobilité, rapidité, blindage, stabilité de tir, etc.

Et croire qu'un Léger n'a aucune chance face à un Assaut serait une erreur, surtout en Multijoueur.

Quant aux fans, ils pourront consulter une mini-encyclopédie illustrée ultra-complète sur le sujet.



L'OPINION DE Luc

- ★ Dans le mode Fred, moi je suis pas un pisse-froid et je suis d'accord avec toi ! Mais te lâche pas Cedric, je suis d'accord avec toi aussi !
- ★ C'est précisément ce petit côté quake-like qui fait le charme de Heavy Gear II, et c'est justement ce qui m'a plu. Plus dynamique que Mechwarrior 3, plus rapide à prendre en main, mais surtout très soigne graphiquement, c'est une réussite aussi bien en Solo qu'en plusieurs. Aucune crainte de l'interface, les Mechs se pilotent comme des vélos et le plaisir est immédiatement au rendez-vous. Chargez !



Desormais basé, le mode Sniper n'en reste pas moins jouissif. Dominez que la localisation des dégâts soit simphese



C'est les Américains qui vont être vaincus. Ils vont pouvoir se relire la guerre du Golfe. Qui est le journaliste de CNN ?



Les missions d'escorte sont les plus difficiles car les véhicules se déplacent. Optez pour le déplacement sur roues.



Parfois, vos futures victimes cherchent à s'enfuir (fuite). Une tactique de passe en échec n'arrive alors pas mal.

séde une personnalité, une histoire et des compétences propres. Il va donc falloir s'en occuper plus que d'un Tamagotchi (au moins, vous n'aurez pas à les tuer).

En cours de mission, vous pourrez leur donner des ordres contextuels (attaquer ou défendre unité), et généraux (formation et attitude). Les communications se font par un système radio très simple. On trouve aussi une carte tactique qui donne une vue aérienne détaillée en temps réel du champ de bataille.

Les situations auxquelles Heavy Gear II va vous confronter sont multiples. Escorte, embuscade, assaut, filature... tous les poncifs du genre sont présents, mais amenés avec soin, cohérence et dans un ordre donnant une sensation de variété. Variété qui se retrouve dans les décors (marécage, désert, complexe industriel, montagne, etc.) comme dans l'environnement. On trouve ainsi des missions se déroulant sous Gravité Zéro. Oui, vous

avez bien lu, on se balade dans l'espace et sur les coques de vaisseaux. En fait, la force du jeu réside dans son ambiance incroyable, affumante et d'excellentes trouvailles. Par exemple, le témoignage de discrétion qui tient compte de votre position (assis, debout, couché Médor) et de vos équipements actifs (taudar) affiche constamment les risques de repérage par une unité ennemie. Le genre de truc nafaste si vous êtes cardiaque. Au niveau des déplacements, vous pouvez courir, effectuer des sauts (nor-

Certains ennemis ont une taille impressionnante. Cette plaine octopode semble faire partie d'Apple Seed.

► se retrouveront seules. Il faut donc éviter d'avoir trop de « mains » (alterner prend du temps) et organiser des configurations intelligentes (anti-tank, anti-box, etc.). Enfin, les performances de vos Gears seront influencées par la personnalité de leur pilote. Selon leurs connaissances, des programmes d'améliorations seront disponibles dans certains domaines : sniper, reconnaissance, combat rapproché... mais avec des contreparties négatives dues d'autres.

QUI M'AIME... BEN REVENEZ !

Ce qui m'amuse à vous parler de vos camarades de combat. Très rapidement, vous allez vous retrouver à la tête d'un *squad*. Chacun pos-

L'A des ennemis est assez bonne (excepté les soldats). En cas de blessure grave, ils n'hésitent pas à fuir (sales bâches).



Parfois, le succès passe par la discrétion. Au moins, on ne s'écouche pas les couilles et les genoux en rampant.



Le CONTRAIRE DE GEAR

★ Je ne serais pas aussi enthousiaste que Fred.
★ Les options G-Zero, Roller et Furtivité sont pour moi des options « gadget » plus propres à un quake-like qu'à un mech-like. C'est d'ailleurs l'ambiance qui ressort de ce jeu : on se retrouve devant un étrange quake-like plus que devant un jeu de gestion de Gears. Et si on insiste parfaitement les contraintes liées au décor (avances dans l'eau ou en pente plus lente), il reste ressemblé à un simple shoot'em up que l'attribution d'allées particulièrement intelligents n'arrive pas à effacer.

L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ Je suis loin d'être fan de ce genre de jeu, pourtant, là où ★ Mechwarrior 3 m'avait un peu rebute, Heavy Gear II m'a littéralement séduit. L'utilisation judicieuse de principes relativement originaux (G-Zéro, Roller, Furtivité) procure des sensations vraiment géniales. On passe constamment de l'exaltation du chasseur à l'inquiétude de la proie. L'esprit d'équipe est très présent grâce aux personnalités affirmées (à la Wing Co) et la profondeur (historique, technique) n'empêche pas de rapidement s'intégrer à ce fantastique univers. Un must.



Ca plane pour moi, ça plane pour moi aussi moi... D'accord, elle est nulle et on vous l'a déjà faite je m'excuse.

mais on boostés) et même rouler sur les surfaces planes

Ça n'a l'air de rien, mais il faut voir le résultat. Glissant à fond sur une planne à l'assaut d'un convoi, slaloman pour éviter ses tirs tout en le canardant, bondissant par dessus une maison pour surprendre deux bots par-derrière, se faufilant au mi-

Les explosions sont assez bien rendues et c'est heurté car vous allez en voir un peu partout en cours de jeu



lieu de patrouilles surarmées, combattant dans le vide sidéral, c'est ainsi que Heavy Gear II s'apprécie.

L'EST BÔ LE LAVABOT

Bien sûr, les sensations ne seraient pas aussi fortes si le jeu n'était pas soutenu par une réalisation exemplaire. Les méchas comme les véhicules et les soldats ont été minutieusement modélisés, arborant des formes massives et arrondies très esthétiques. Les décors offrent des textures variées, des objets diversifiés et un relief très masqué. On a le droit à de nombreux effets visuels, qu'il s'agisse d'ombres, d'eau, de fumée ou d'explosions et à des cinématiques bien pâches.

L'animation est d'excellente facture, on ressent vraiment la lourdeur des titans. Le jeu supporte assez bien la présence d'une vingtaine d'unités à l'écran, fait d'autant plus impressionnant que la profondeur



La première mission narrée dans le test. Elle est vraiment facile mais, déjà, l'ambiance est très présente.

de champ est importante. Il faudra quand même vérifier le résultat en Multijoueur. Les bruitages s'avèrent agréables mais ce sont surtout les voix et la musique orchestrale, alternant les morceaux angoissants et emportés, qui assurent l'ambiance. La maniabilité requiert un petit temps d'adaptation mais l'interface clavier-souris devient vite redoutable d'efficacité.

Alors évidemment, on trouve de réels défauts : impossible de customiser son bot, de faire feu simultanément de plusieurs armes, le pathfinder des alliés est perfectible, la gestion des zones d'impact reste simpliste et l'adaptation au relief n'est pas parfaite. Mais que pensent-ils face à la profondeur du background, la variété des situations ou des équipements et surtout la puissance des sensations ? Pas grand-chose. C'est sans doute pour ça que Heavy Gear II est la meilleure simulation de méchas du moment. ■



Certains coups très puissants peuvent faire chuter votre Gear. Les quatre fers en l'air devant son équipe, c'est la kote.

HIT

Heavy Gear II

Graphism... ★★★★

Son ★★★★

Animation ★★★★

Durée de vie ★★★★

Frédéric Dufresne

Cette position un peu bizarre correspond à l'activation du mode Roller, particulièrement efficace lors des naufrages.



Les plus

- Richesse du jeu
- Variété des situations
- On s'y croit

Les moins

- Peut ressembler à des Lego
- Pathfinder allié
- Gestion d'impact

Alors que le championnat ne devrait pas tarder à reprendre, alors que Bordeaux savoure encore son titre, alors que les transferts battent leur plein,

Ubi Soft sort Guy Roux

Manager 99. Vu les résultats d'Auxerre

L'année passée, l'idée n'est pas forcément bonne...

Format CD-ROM PC

Editeur Ubi Soft

Sortie Février 99

Prix env. 37 F

Génie Joli et bien fait

Config. min. 133 Mhz, Win95

Config. recommandé, v233, 16 M, 64 Mhz, CD-RW, Win95

Version testée

français

Problèmes rencontrés

aucun

Guy Roux

Manager 99

Pelouse interdite

Aujourd'hui est un jour de deuil. Je viens tout juste d'apprendre que Lolo, notre bienfaiteur à tous, quittait Marseille pour rejoindre l'Inter de Milan. Quelque part, ça fait de la peine. On annonce alors une vendette dans le club phocéen, qui pourrait tout aussi bien être Roberto Baggio que Youri Djorkaeff. À l'heure où vous lirez ces lignes, mal doute que vous connaîtrez la réponse.

Tout cela pour dire que le foot évolue d'heure en heure à cette époque bénie des transferts. L'effervescence prend chaque année le championnat en ces mois de juin, juillet et août. De son côté, Ubi Soft sort Guy Roux Manager 99.

Ce nouveau soft de gestion d'un club de foot vous permet de gérer une équipe de D1 française, écossaise, italienne ou anglaise. Idem si vous voulez jouer un club de division 2, 3 ou plus. Quatre divisions en moyenne par pays, voilà une base de données plutôt complète. Cette équipe que vous allez gérer, vous allez pouvoir aussi jouer dedans. En effet, si vous désirez occuper le



Les statistiques d'après-match sont nombreuses et claires. De quoi se faire une bonne idée de la forme de votre équipe.

poste d'entraîneur/joueur, un petit bonhomme de 3D vaient s'inscrire dans l'équipe et il porte votre nom. C'est une idée qu'elle est vraiment bonne puisqu'elle vous permettra de vous prendre pour une star. Dommage cependant que cette idée soit si mal exploitée. En effet, ce joueur a trop souvent des qualités

poste d'entraîneur/joueur, un petit bonhomme de 3D vaient s'inscrire dans l'équipe et il porte votre nom. C'est une idée qu'elle est vraiment bonne puisqu'elle vous permettra de vous prendre pour une star. Dommage cependant que cette idée soit si mal exploitée. En effet, ce joueur a trop souvent des qualités



Le rendu des matchs est superbe, et d'une meilleure qualité que beaucoup de simples jeux de foot.

Match	Score	Buts	Cartons	Notes
1	1-0	1	0	7.5
2	2-1	2	0	8.0
3	0-0	0	0	7.0
4	1-2	1	0	6.5
5	3-1	3	0	8.5
6	0-1	0	0	6.0
7	2-0	2	0	8.0
8	1-1	1	0	7.0
9	0-0	0	0	6.5
10	1-2	1	0	6.0
11	3-0	3	0	8.5
12	0-1	0	0	6.0
13	2-1	2	0	8.0
14	1-0	1	0	7.5
15	0-0	0	0	6.5
16	1-2	1	0	6.0
17	3-1	3	0	8.5
18	0-0	0	0	6.5
19	1-1	1	0	7.0
20	2-0	2	0	8.0
21	0-1	0	0	6.0
22	1-2	1	0	6.0
23	3-0	3	0	8.5
24	0-1	0	0	6.0
25	2-1	2	0	8.0
26	1-0	1	0	7.5
27	0-0	0	0	6.5
28	1-2	1	0	6.0
29	3-1	3	0	8.5
30	0-0	0	0	6.5
31	1-1	1	0	7.0
32	2-0	2	0	8.0
33	0-1	0	0	6.0
34	1-2	1	0	6.0
35	3-0	3	0	8.5
36	0-1	0	0	6.0
37	2-1	2	0	8.0
38	1-0	1	0	7.5
39	0-0	0	0	6.5
40	1-2	1	0	6.0
41	3-1	3	0	8.5
42	0-0	0	0	6.5
43	1-1	1	0	7.0
44	2-0	2	0	8.0
45	0-1	0	0	6.0
46	1-2	1	0	6.0
47	3-0	3	0	8.5
48	0-1	0	0	6.0
49	2-1	2	0	8.0
50	1-0	1	0	7.5
51	0-0	0	0	6.5
52	1-2	1	0	6.0
53	3-1	3	0	8.5
54	0-0	0	0	6.5
55	1-1	1	0	7.0
56	2-0	2	0	8.0
57	0-1	0	0	6.0
58	1-2	1	0	6.0
59	3-0	3	0	8.5
60	0-1	0	0	6.0
61	2-1	2	0	8.0
62	1-0	1	0	7.5
63	0-0	0	0	6.5
64	1-2	1	0	6.0
65	3-1	3	0	8.5
66	0-0	0	0	6.5
67	1-1	1	0	7.0
68	2-0	2	0	8.0
69	0-1	0	0	6.0
70	1-2	1	0	6.0
71	3-0	3	0	8.5
72	0-1	0	0	6.0
73	2-1	2	0	8.0
74	1-0	1	0	7.5
75	0-0	0	0	6.5
76	1-2	1	0	6.0
77	3-1	3	0	8.5
78	0-0	0	0	6.5
79	1-1	1	0	7.0
80	2-0	2	0	8.0
81	0-1	0	0	6.0
82	1-2	1	0	6.0
83	3-0	3	0	8.5
84	0-1	0	0	6.0
85	2-1	2	0	8.0
86	1-0	1	0	7.5
87	0-0	0	0	6.5
88	1-2	1	0	6.0
89	3-1	3	0	8.5
90	0-0	0	0	6.5
91	1-1	1	0	7.0
92	2-0	2	0	8.0
93	0-1	0	0	6.0
94	1-2	1	0	6.0
95	3-0	3	0	8.5
96	0-1	0	0	6.0
97	2-1	2	0	8.0
98	1-0	1	0	7.5
99	0-0	0	0	6.5
100	1-2	1	0	6.0
101	3-1	3	0	8.5
102	0-0	0	0	6.5
103	1-1	1	0	7.0
104	2-0	2	0	8.0
105	0-1	0	0	6.0
106	1-2	1	0	6.0
107	3-0	3	0	8.5
108	0-1	0	0	6.0
109	2-1	2	0	8.0
110	1-0	1	0	7.5
111	0-0	0	0	6.5
112	1-2	1	0	6.0
113	3-1	3	0	8.5
114	0-0	0	0	6.5
115	1-1	1	0	7.0
116	2-0	2	0	8.0
117	0-1	0	0	6.0
118	1-2	1	0	6.0
119	3-0	3	0	8.5
120	0-1	0	0	6.0
121	2-1	2	0	8.0
122	1-0	1	0	7.5
123	0-0	0	0	6.5
124	1-2	1	0	6.0
125	3-1	3	0	8.5
126	0-0	0	0	6.5
127	1-1	1	0	7.0
128	2-0	2	0	8.0
129	0-1	0	0	6.0
130	1-2	1	0	6.0
131	3-0	3	0	8.5
132	0-1	0	0	6.0
133	2-1	2	0	8.0
134	1-0	1	0	7.5
135	0-0	0	0	6.5
136	1-2	1	0	6.0
137	3-1	3	0	8.5
138	0-0	0	0	6.5
139	1-1	1	0	7.0
140	2-0	2	0	8.0
141	0-1	0	0	6.0
142	1-2	1	0	6.0
143	3-0	3	0	8.5
144	0-1	0	0	6.0
145	2-1	2	0	8.0
146	1-0	1	0	7.5
147	0-0	0	0	6.5
148	1-2	1	0	6.0
149	3-1	3	0	8.5
150	0-0	0	0	6.5
151	1-1	1	0	7.0
152	2-0	2	0	8.0
153	0-1	0	0	6.0
154	1-2	1	0	6.0
155	3-0	3	0	8.5
156	0-1	0	0	6.0
157	2-1	2	0	8.0
158	1-0	1	0	7.5
159	0-0	0	0	6.5
160	1-2	1	0	6.0
161	3-1	3	0	8.5
162	0-0	0	0	6.5
163	1-1	1	0	7.0
164	2-0	2	0	8.0
165	0-1	0	0	6.0
166	1-2	1	0	6.0
167	3-0	3	0	8.5
168	0-1	0	0	6.0
169	2-1	2	0	8.0
170	1-0	1	0	7.5
171	0-0	0	0	6.5
172	1-2	1	0	6.0
173	3-1	3	0	8.5
174	0-0	0	0	6.5
175	1-1	1	0	7.0
176	2-0	2	0	8.0
177	0-1	0	0	6.0
178	1-2	1	0	6.0
179	3-0	3	0	8.5
180	0-1	0	0	6.0
181	2-1	2	0	8.0
182	1-0	1	0	7.5
183	0-0	0	0	6.5
184	1-2	1	0	6.0
185	3-1	3	0	8.5
186	0-0	0	0	6.5
187	1-1	1	0	7.0
188	2-0	2	0	8.0
189	0-1	0	0	6.0
190	1-2	1	0	6.0
191	3-0	3	0	8.5
192	0-1	0	0	6.0
193	2-1	2	0	8.0
194	1-0	1	0	7.5
195	0-0	0	0	6.5
196	1-2	1	0	6.0
197	3-1	3	0	8.5
198	0-0	0	0	6.5
199	1-1	1	0	7.0
200	2-0	2	0	8.0
201	0-1	0	0	6.0
202	1-2	1	0	6.0
203	3-0	3	0	8.5
204	0-1	0	0	6.0
205	2-1	2	0	8.0
206	1-0	1	0	7.5
207	0-0	0	0	6.5
208	1-2	1	0	6.0
209	3-1	3	0	8.5
210	0-0	0	0	6.5
211	1-1	1	0	7.0
212	2-0	2	0	8.0
213	0-1	0	0	6.0
214	1-2	1	0	6.0
215	3-0	3	0	8.5
216	0-1	0	0	6.0
217	2-1	2	0	8.0
218	1-0	1	0	7.5
219	0-0	0	0	6.5
220	1-2	1	0	6.0
221	3-1	3	0	8.5
222	0-0	0	0	6.5
223	1-1	1	0	7.0
224	2-0	2	0	8.0
225	0-1	0	0	6.0
226	1-2	1	0	6.0
227	3-0	3	0	8.5
228	0-1	0	0	6.0
229	2-1	2	0	8.0
230	1-0	1	0	7.5
231	0-0	0	0	6.5
232	1-2	1	0	6.0
233	3-1	3	0	8.5
234	0-0	0	0	6.5
235	1-1	1	0	7.0
236	2-0	2	0	8.0
237	0-1	0	0	6.0
238	1-2	1	0	6.0
239	3-0	3	0	8.5
240	0-1	0	0	6.0
241	2-1	2	0	8.0
242	1-0	1	0	7.5
243	0-0	0	0	6.5
244	1-2	1	0	6.0
245	3-1	3	0	8.5
246	0-0	0	0	6.5
247	1-1	1	0	7.0
248	2-0	2	0	8.0
249	0-1	0	0	6.0
250	1-2	1	0	6.0
251	3-0	3	0	8.5
252	0-1	0	0	6.0
253	2-1	2	0	8.0
254	1-0	1	0	7.5
255	0-0	0	0	6.5
256	1-2	1	0	6.0
257	3-1	3	0	8.5
258	0-0	0	0	6.5
259	1-1	1	0	7.0
260	2-0	2	0	8.0
261	0-1	0	0	6.0
262	1-2	1	0	6.0
263	3-0	3	0	8.5
264	0-1	0	0	6.0
265				



Une autre représentation des matchs, moins belle certes, mais beaucoup plus rapide

médiocres et le contrat d'entraîneur/joueur se transforme à tous les coups en entraîneur/distributeur d'oranges sur le banc de touche. Chacun de vos petits hablins sont définis selon plusieurs capacités, qui sont celles de passe, tir, tacle, gardien, contrôle de balle, tête, vitesse, agressivité, agilité et j'en passe. La forme est très importante également puisqu'elle vous indique si le joueur est capable de procéder à techniques ou non pour le moment. Autant le répéter un bon coup, la base de données de Guy Roux Manager 99 est impressionnante. Et si je le répète, c'est bien parce que c'est à peu près tout ce qu'il a pour lui.

TROP DE PROBLÈMES

Oh, bien sûr, vous pouvez éditer vos propres tactiques ou phases de jeu, vous pouvez définir votre entraînement, qu'il soit pour toute l'équipe ou pour certains joueurs en particuliers, vous pouvez acheter et revendre des joueurs, faire des travaux dans votre stade, observer les records du club (soivent faux en ce qui concerne les années précédentes)... Le problème est que

L'animation est plutôt bien faite et rapidement on en vient à regretter de ne pas jouer les matchs



L'AVIS DE CÉDRIC

Entre nous, Guy Roux Manager 99 arrive à un très mauvais moment. En effet, les clubs sont en plein transferts de joueurs et les équipes se modifient de jour en jour. Autant dire que ce jeu est obsolète avant même de se retrouver dans les rayons. Encore, si ce n'était que ça, il suffirait d'une mise à jour... mais l'interface brouillarde, les données erronées sur les joueurs et les équipes-phares (Bordeaux, Monaco) qui se retrouvent en queue de peloton en font un jeu sans réel intérêt, qui s'adresse plus aux novices qu'aux fans purs et durs.

sion sont disponibles. Le premier consiste en de simples commentaires un peu à la façon de L'Entraîneur (Eidos). Le second est la représentation d'un terrain où se baladent des petits triangles censés représenter les joueurs. Le troisième, enfin, est un beau match en 3D, comme s'y vous y étiez. La qualité graphique que cette dernière représentation est excellente et l'on prend réellement du plaisir à voir les joueurs évoluer. On peut bien entendu intervenir à tout moment dans le match pour un changement de tactique ou pour un remplacement.

Finalement, avec tous ses désavantages, Guy Roux Manager 99 se place d'emblée en fin de peloton dans la course au titre des jeux de gestion d'un club de foot. C'est d'autant plus dommage que les matchs sont d'une beauté mégalée pour ce genre. Mais si au moins on avait pu les jouer... pour de vrai, avec un joystick et tout et tout. Même pas ■

Cédric Gasperini



Montpellier victime de la méthode Gimo. Désolés les gars

Guy Roux Manager 99	
Graphism.	★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★
Les plus	<ul style="list-style-type: none"> Nombreux clubs Matchs Base de données
Les moins	<ul style="list-style-type: none"> Faux prix des joueurs Interface Valeur des équipes

STAR WARS

Episode 1 : La menace fantôme

Même si le film ne sort pas avant le mois d'octobre dans notre beau pays des fromages qui puent, les fans pourront dès maintenant se rabattre sur cette excellente adaptation action/aventure qui s'avère particulièrement fidèle. Que la soluce soit avec vous.

Avant de s'attaquer à cet excellent jeu d'action/aventure, voici quelques conseils généraux. Il est essentiel de parfaitement maîtriser certains mouvements : le double saut, les attaques au sabrolaser (circulaire et sautée) ainsi que la réflexion des tirs ennemis. Lorsque vous devrez protéger un personnage, restez constamment près de lui. Inutile d'aller déblayer le terrain à l'avance car le jeu risquerait de considérer que vous avez échoué même si le personnage est indemne.

Les droïdes Destructeurs, avec leur bouclier, sont une vraie plaie. Seuls les missiles à proton sont réellement efficaces contre eux. Mais d'une manière générale, mieux vaut les éviter. Idem pour les Tanks, difficiles à détruire : fuyez ou faites ce que vous avez à faire en contournant rapidement ce monstre.

Niveau 1

Dès l'apparition du gaz dans la salle de conférence, dirigez-vous vers la porte, sabrolaser à la main. Aidez par Qui-Gon, détruissez tous les droïdes présents. Dans la salle à gauche, vous trouverez un détecteur thermal et un super medikit (petite pièce ovale). Dans celle de droite est caché un blaster avec 250 munitions.

Au bout du corridor, un R2 répare une porte. Deux adversaires sont embusqués à sa droite. Tuez-les et passez la porte derrière eux pour trouver le panneau de contrôle de la porte. Si vous êtes blessé, il y a un super medikit dans le compartiment à gauche du R2.

Continuez par le passage ouvert pour déboucher sur un embranchement. Des Destructeurs arrivent par la gauche donc fuyez vers la droite. Une porte close vous attend. À droite, le poste de garde contient un panneau de contrôle révélant une aire secrète en face de vous d'où vous pourrez



ouvrir la porte. Suivez Qui-Gon vers le fond du corridor. Le vice-roi de la fédération scelle la porte sous votre nez et des Destructeurs débarquent. Accompagnez votre maître vers le passage de droite, puis dans la petite ouverture dans le mur de gauche. Alors que vous avancez dans la coursive, le sol se dérobe sous vos pieds. Vous voilà seul pour le reste du niveau.

Progressez jusqu'au hangar où votre vaisseau se fait détruire. Vous arrivez alors dans un petit labyrinthe où circulent des robots de maintenance. Évitez leurs décharges électriques et collez le mur de droite. Vous verrez un panneau avec un symbole (deux triangles). Un peu plus loin, près d'un ventilateur, un interrupteur permet de l'ouvrir. Revenez vite vers le panneau qui donne

désormais sur une petite salle avec un autre interrupteur. Déclenchez-le et en sortant de cette salle, courrez tout droit jusqu'au mur, puis à droite pour franchir un autre panneau avant qu'il ne se ferme.

Longez le ventilateur pour arriver dans une nouvelle zone. Le couloir de gauche mène à une pièce recelant trois droïdes et un super medikit. Faites le ménage et retournez parcourir le couloir principal. Une fois encore, le plancher s'ouvre sous vos pieds. Marchez jusqu'à une intersection avec trois portes bleues, une rouge et beaucoup de robots à vaincre. En face de la porte rouge, se trouve un petit entrepôt avec des caisses et des gardes cachés en contrebas. Éliminez-les et enclenchez le panneau de contrôle pour ouvrir la grosse porte. Parlez avec le vieux

type et entrez dans le compartiment circulaire à gauche pour détruire le générateur. Retournez à l'intersection, butez les droïdes, franchissez la porte rouge et prenez l'ascenseur juste à gauche.

Une fois en haut, longez le corridor sombre jusqu'à entendre Qui-Gon vous appeler. Avancez puis regardez à gauche pour apercevoir votre maître en contrebas. Rapprochez-vous pour qu'il vous parle : vous devrez trouver un autre vaisseau.

Continuez jusqu'à une impasse. Il y a là un ascenseur qui ne fonctionne pas. Prenez l'étroite coursive à côté de celui-ci pour arriver face à un mur violet. L'interrupteur à votre gauche ouvrira le passage, mais fermera celui par lequel vous êtes arrivé. Marchez pour trouver un panneau de contrôle déclenchant une plate-forme à votre gauche. Servez-vous en pour rapidement atteindre un mécanisme qui remet l'ascenseur en marche. Retournez alors au mur violet et réutilisez l'interrupteur pour regagner l'ascenseur qui vous amène à l'endroit où se situait Qui-Gon.

Alors que vous vous dirigez vers la droite, des plates-formes avec des robots montent vers vous. Il faudra vous embarquer sur celle à gauche (avec le panneau de contrôle) pour finir le niveau.

Niveau 2

Tournez-vous à gauche et nagez jusqu'à repérer, sur votre gauche encore, un terrain sec, il y a là quelques robots à dessouder, ainsi qu'un blaster et 250 munitions à ramasser. Replongez dans l'eau, orientez-vous vers la gauche et continuez à nager tout droit pour tomber sur Jar Jar Bink. Parlez-lui puis suivez-le pour déboucher dans un passage encastré où Jar Jar vous attend perché sur un rocher. Dans un coin, vous trouverez des droïdes et un super medikit. En faisant un double saut sur l'un des rochers environnants, vous récupérerez un détonateur thermal.

Pour atteindre Jar Jar, vous devrez déplacer un gros rondin selon les traces au sol. Grimpez ainsi jusqu'au troisième rondin. Regardez alors en bas pour repérer Jar Jar. Sautez pour le rejoindre (un détonateur à prendre au passage). Suivez-le sabre à la main car vous aurez plusieurs robots à truider. Sautez dans l'eau, vers la droite vous trouverez une alcôve avec un medikit. Coursez Jar Jar et évitez une groupe de petites créatures rondes.

Plongez à nouveau. En hauteur à votre droite se cache un super medikit. Continuez votre progression en butant deux droïdes et arriverez à une série de plates-formes instables. Écoutez les conseils de Jar Jar pour atteindre le sommet. Vous verrez alors Jar Jar fuir devant les Maccameks. Suivez-le en courant tout droit (attention aux chutes



d'arbres) puis prenez à gauche et, lorsque vous arriverez à un petit rocher avec un medikit dessus, à droite.

Vous déboulez devant une mare remplie de gros poissons. Il va falloir sauter d'îlot en îlot pour progresser, avec un double saut par dessus un rocher pour finir sur une plate-forme sûre. Continuez votre route et franchissez un rondin pour rejoindre Jar Jar et lui parler. Vous devrez faire deux autres doubles sauts pour le rattraper de l'autre côté du précipice. Méfiez-vous des sondes et si vous tombez, recherchez la mare pour tenter votre chance à nouveau.

Toujours à la suite Jar Jar, vous déboucherez dans une zone avec un point d'eau et un rondin. Poussez et tirez ce dernier pour l'amener sur l'autre rive. Vous devrez alors réaliser un double saut pour pouvoir vous accrocher aux plantes grimpantes. Progressez vers la droite au maximum avant de vous laisser tomber.

Jar Jar et un paquet de droïdes vous attendent. Une mitrailleuse lourde située à gauche vous aidera à faire le ménage. Évi-

tez juste de détruire les caisses où sont enfermés des Destructeurs. Après avoir récupéré le super medikit, longez le sentier à droite pour trouver Qui-Gon.

Niveau 3

Parlez à Qui-Gon, puis quittez la pièce. Dirigez-vous vers la bulle de gauche pour ramasser des Boules d'Énergie Gungan (BEG). Longez ensuite l'aquarium et montez dans le petit transport.

En sortant, vous tombez sur un couloir condamné par des gardes xénothobes. Vous pouvez passer en puissance (un carnage !) mais le meilleur moyen reste l'utilisation de la Force. Quelques poussées vous permettront de continuer votre progression. Lorsque vous arriverez à hauteur d'une porte transparente gardée par un Gungan, discutez avec ce dernier. Vous obtiendrez un passe permettant d'ouvrir certaines portes. Poursuivez votre chemin le long du corridor ouvert.

Vous devrez alors réaliser des doubles sauts pour passer des gardes. Si vous tombez, marchez sur le cercle blanc pour retourner au point de départ. Une fois de l'autre côté, prenez le transport.

À l'arrivée, parlez au Gungan. Vous aurez à faire une série rapide de double saut pour continuer votre progression. Pensez à prendre les BEG dans les bulles à droite et à gauche avant de rejoindre le transport suivant.

Vous êtes maintenant confronté à un puzzle chronométré. Appuyez sur le bouton et courrez le long de la rampe pour franchir la porte tout en haut. Si vous



► échouez, recommencez. Si vous tombez, bougez la caisse pour remonter. De l'autre côté de la porte se trouve une bulle avec un garde bloquant un passage. Parlez au garde, utilisez la Force (persuasion) pour progresser.

Traversez la bulle suivante pour déboucher sur une porte fermée avec un tourbillon rouge dessus. Dans la bulle d'en face se situe le panneau de contrôle correspondant, protégé par un champ de force. Il y trois angles avec des piliers et un angle ouvert. Amenez une caisse vers ce dernier pour atteindre le bouton. Celui-ci rabaissera un autre pilier, découvrant un interrupteur que la caisse vous permettra de déclencher. Et ainsi de suite jusqu'à ce que vous puissiez ouvrir la porte avec le tourbillon.

Parlez avec le Gungan pour apprendre à vous servir des ascenseurs, puis courrez jusqu'au transport suivant. Après avoir passé un garde, vous arriverez dans une bulle pouvant aller à gauche ou à droite. Partez vers la gauche, en bas de la rampe, pour rejoindre Jar Jar. Parlez-lui puis suivez-le jusqu'à un transport. Qui-Gon vous attend à votre arrivée.

Mission 4

Un niveau très difficile, comme le suivant d'ailleurs. Vous commencez du mauvais côté du pont, sous le feu d'un tank. Dirigez-vous vers les jardins. Soyez prudent, la chute d'eau à votre gauche peut vous tuer. Vous pouvez tenter un double saut vers le pilier pour passer mais le plus simple reste de nager. Plongez dans l'eau et remontez le courant pour atteindre des marches sur votre droite. Vous débouchez sur un étang. Sautez dans l'eau aussi loin que possible de la petite cascade pour éviter le courant.

Quelques blocs de pierres vous permettront de vous reposer un instant des attaques des poissons. Contre, un mur, vous verrez trois minuscules chutes d'eau. Placez-vous en face pour apercevoir à leur gauche une petite plate-forme avec des escaliers. C'est là que vous devez aller. En haut des marches, longez le mur et franchissez les trois cascades. Vous vous retrouvez devant ce qui semble être une impasse mais en fait il y a un petit mécanisme noir argenté vers



la droite. Tirez plusieurs fois dessus pour libérer le pont.

Dans la zone suivante, le pont est protégé par un champ de force. Tirez sur l'interrupteur à gauche pour l'éteindre et pouvoir traverser. Bienvenue en enfer, où une véritable armée vous attend. Les portes du palais sont à droite, malheureusement, il y a aussi un tank lourd, à éviter absolument. Vous devez donc faire un grand détour par la gauche. Aucune technique particulière à appliquer, il faut juste manier au mieux son sabre-laser. Si vous croisez un garde blessé en chemin, parlez-lui pour obtenir le code des portes. Lorsque vous parvenez enfin à rejoindre le poste de sécurité, un homme vous demandera le code. Donnez-lui si vous l'avez, sinon vous aurez le droit à une autre balade dans un bâtiment avec des Droides et un interrupteur à déclencher pour arriver au même point.

De l'autre côté, suivez le sentier jusqu'à la mare avec un gros poisson et des escaliers. Montez-les pour découvrir un bouton permettant de remplir l'étang. Plongez et allez vers les escaliers suivants en haut desquels se trouve un autre bouton qui fera baisser l'eau. Redescendez les marches afin de presser un dernier bouton (auparavant caché) qui ouvrira un pont à proximité. Montez à nouveau les marches, vous verrez le pont abaissé, mais n'y allez pas tout de suite. Poursuivez votre route jusqu'à une impasse avec un banc, deux balcons et un

interrupteur. Ce dernier ouvre les fenêtres. Poussez le banc pour monter dans l'une d'entre elles et servez-vous des plantes pour atteindre l'autre. Vous récupérez ainsi un détonateur, un lance-missiles à proton avec cinq cartouches et un medikit.

Retournez au pont, et tirez sur le mécanisme situé sur la plate-forme face à vous qui libérera un autre pont. Franchissez-le en faisant attention à la mine.

Quelques rues plus loin, vous tombez sur les portes du palais gardées par un tank lourd. Il faudra être rapide. Il y a deux mécanismes en hauteur, à gauche et à droite des portes. Pour celui de gauche, sautez au sommet du bloc à gauche de l'escalier et tirez. Il y a là un étroit passage menant à un super medikit. Pour le bouton de droite, il faudra faire un tir (ou utiliser la force) pendant votre saut. Il ne reste plus qu'à entrer dans le palais.

Niveau 5

Vous allez devoir protéger la reine. Commencez par la suivre lorsqu'elle descend les escaliers menant aux jardins. Elle vous dira qu'un passage se trouve derrière une statue. Laissez-la vous y mener, puis déplacez la statue en question. Assurez-vous que le passage soit assez large pour qu'elle puisse y entrer.

Avancez jusqu'à une porte bloquée. Vous devrez alors faire un double saut pour atteindre le balcon d'en face. Descendez quelques marches et vous entendrez la reine vous dire qu'elle vous attendra sur place. Lors des combats à venir, pensez à venir vérifier son état de temps en temps car même si vous nettoyez le coin, de nouveaux robots viendront essayer de la tuer.

En continuant votre progression, vous arriverez dans une cour avec une porte fermée à droite et un tank lourd protégeant en fait le mécanisme d'ouverture. Il faut vous rendre sur le pont par les escaliers à gauche de la cour. Sur ce pont, un homme blessé vous demandera de l'eau. Près de lui se situe une brèche menant à un étroit passage : sautez-



y. Avancez, montez les escaliers et vous trouverez un bouclier ainsi qu'une gourde d'eau. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une porte vous ramenant près de l'homme blessé. Continuez à traverser le pont, ainsi que plusieurs autres salles pour finalement débouler dans la cour, mais derrière le tank. Truicidez le droïde et le tank si vous avez besoin de place pour passer. Dans un coin se trouve le bouton permettant d'ouvrir la porte. Il y a dans les environs un escalier menant à un prisonnier. Libérez-le pour obtenir un détonateur.

Retournez voir la reine et dites-lui de vous suivre. Malgré ce qu'elle dit, vous devez marcher lentement pour ne pas la semer. Menez-la dans la petite zone à gauche de la cour. Parlez-lui pour apprendre que vous devez passer par la porte de droite pour atteindre le hangar. Répondez-lui que celle-ci est ouverte avant de vous y précipiter. Méfiez-vous des deux robots placés sur les balcons de la zone suivante.

Vous arrivez à un passage difficile avec des Destructeurs. La tactique suivante ne marche par forcement car les réactions des robots varient donc il faudra vous adapter. Dites à la reine de vous accompagner en haut des escaliers, passez le pont pour arriver dans une salle. Parlez-lui pour qu'elle vous attende ici. Ramassez le lance-missiles à proton ainsi que le super medikit.

Descendez une volée de marches et tournez à droite. Les Destructeurs se déplacent en mouvements circulaires. Inutile de les courser, attendez qu'ils viennent dans votre ligne de mire. Deux missiles à proton devraient suffire, sinon vous pouvez toujours vous replier dans la salle en haut des escaliers. Descendez une autre volée de marches sur votre gauche, puis tournez à droite. Avancez un peu mais pas trop pour éviter que les droïdes en dessous du pont ne vous canardent. Dès que le Destructeur est dans votre ligne de mire, lâchez deux torpilles pour le buter.

Retournez auprès de la reine qui devrait accepter de vous suivre. Elle se dirigera vers les portes blindées toute seule, sauf si d'autres robots l'obligent à s'arrêter. Auquel cas, faites le nécessaire.

Pour ouvrir les portes blindées, vous devez monter un autre escalier (recherchez une étoile sur le sol) au bout duquel vous attend une femme. Prenez le super medikit dans la chambre, puis sortez par la fenêtre et tournez-vous vers la droite pour repérer une corde en hauteur. Utilisez-la pour sauter jusqu'à la plate-forme. Passez la porte et trouvez le bouton rouge ouvrant les portes blindées.

La reine pourra alors les franchir. Informez-la que vous partez devant en reconnaissance. Lorsque vous arrivez devant un pont qui est levé, sautez dans le bateau. De là,



allez dans la pièce prendre la mitraillette blaster et montez les escaliers jusqu'au balcon. En face se trouve le mécanisme du pont, tirez dessus. Rejoignez la reine pour traverser le pont.

Vous arriverez dans une zone où la reine s'arrête à nouveau. Des robots et canon lourd vous attendent au tournant. Passez par la coursive au dessus de la reine pour les attaquer d'en haut. Méfiez-vous des deux robots placés sur les balcons de la zone suivante.

Poursuivez votre progression, vous rencontrez quelques soldats avec lesquels vous pourrez discuter. Dans une pièce sur la droite, demandez de l'aide à un homme qui vous ouvrira un compartiment contenant des bonus. Pensez à surveiller la reine de temps en temps.

Une fois dans le hangar, combattez quelques droïdes puis allez chercher la reine. Parlez-lui pour qu'elle vous suive jusqu'au bout du hangar où vous attendent vos amis.

Niveau 8

Une mission facile. Evitez juste de trop approcher les Jawas ou ils vous tireront dessus et laissez autant que possible votre arme dans son holster.

Progressez en tuant les hommes des sables pour atteindre la ville. Discutez avec tout le monde. Il y a quatre grandes rues de couleur différente. Vous arrivez par la principale, la rouge. La plus proche à droite est la noire, celle plus bas à droite est la bleue, enfin celle de gauche est l'orange.

Au bout de cette dernière se trouve le magasin de Watto, qui possède le générateur T-14 dont vous avez besoin. Mais vous ne pourrez y aller sans Anakin, que Shim vous permet de trouver.

Descendez l'allée bleue qui s'incurve vers la gauche. Juste avant de tourner, parlez au marchand qui fait l'angle et qui dit « attention, je sacrifie... mes prix ». Continuez votre route, l'allée tourne encore vers la gauche. À un moment, vous verrez un gros monstre sur votre gauche. Juste en face se trouve Padme avec qui vous devez discuter.

Pendant qu'elle cherchera Jar Jar, vous vous occuperez de Anakin. Souvenez-vous de cet endroit. Juste à côté du gros monstre se trouve un bâtiment où

un éléphant bleu prend un bain. C'est là que vous trouverez Jar Jar plus tard dans le jeu (car Padme échoue).

Avancez pour arriver dans le quartier des esclaves où un groupe de gamins s'amuse et marchez jusqu'à une impasse. Il y a une rueule sur la gauche où vous trouvez Shim. Parlez-lui et entrez dans la maison pour rencontrer Anakin. Suivez-le jusqu'à chez Watto.

Dans la décharge de ce dernier, vous arrivez dans une zone avec un gros pilier blancâtre et une machine hérissee de lames. Pour atteindre la plate-forme en contrebas, vous devez faire un double saut sur le pilier central puis un autre sur le toit métallique à droite. Suivez Anakin à travers un rayon avant de tomber.

En bas, marchez vers la droite et suivez les Jawas qui cassent le mur. Un peu plus loin, vous remarquez un corridor sur votre gauche. Continuez à filer les Jawas vers le désert pour récupérer un super medikit et un convertisseur de fuel avant de revenir au corridor. Progressez jusqu'à une zone où se trouve une boîte. Poussez-la vers le mur « transparent » pour voir Anakin de l'autre côté. Sautez et avancez vers le magasin de Watto.

Discutez avec lui à propos du T-14. Quand il dira qu'il accepte d'échanger la bobine à fusion Naboo contre un convecteur d'énergie.

Hors du magasin, parlez à Anakin. Il a besoin de pièces pour son module de course (qu'il faudra lui fournir). Ensuite, conversez avec Padme. Vous devez trouver Jar Jar car elle n'a pu le faire. Discutez avec l'une des filles bleues située à proximité, d'un emprunt à Jabba.

Vous êtes actuellement dans la rue orange. Marchez jusqu'à tomber sur la rue rouge, prenez à gauche pour trouver l'allée orange sur votre droite. Rendez-vous chez le marchand casseur de prix à qui vous avez parlé pour échanger les deux convecteurs contre un coupleur de masse. Allez maintenant dans le bâtiment de l'éléphant bleu pour y retrouver Jar Jar. Demandez à ce dernier d'aller chez Watto.

Suivez Jar Jar par le passage nouvellement dégagé pour vous retrouver à la fin de l'allée rouge. Un peu plus loin sur votre



► gauche, une femme dans une robe rose est debout près d'un escalier. Elle vous demande de retrouver son fils. Impossible de simplement monter les marches. Vous devez grimper à une corde donnant sur un autre balcon. Traversez la pièce abritant les femmes de Sebulba pour déboucher sur un autre rebord. Longez-le jusqu'à une corde menant au bâtiment qui vous intéresse.

Un fois dedans, trouvez la pièce avec les deux cages. Vous devrez tuer le monstre qui se libère de l'une d'entre elles puis sortir le gamin de l'autre. Aller maintenant détruire le générateur qui maintient la porte close. Suivez alors le gamin jusqu'à sa mère qui vous donnera un multiplicateur de répulsion en remerciement.

Il vous faut maintenant le servo-contrôleur. Allez dans le quartier des esclaves (rue bleue) et aidez le type dont la maison est envahie par les sauvageons (si si !). Quand le ménage est fait, passez derrière et sautez dans la ruée depuis le balcon pour aider un marchand qui se fait voler (ne tuez pas le marchand !). Pour votre intervention, il vous donnera un connecteur à induction. Parcourez la rue noire pour trouver un bar où boit un petit alien (Sebulba). Vous pourrez échanger le connecteur et le multiplicateur contre un servo-contrôleur. Vous pouvez maintenant rejoindre Anakin devant le magasin de Watto.

Niveau 7

Commencez par trouver la femme bleue avec laquelle vous avez discuté au niveau précédent. Suivez-la en haut de l'escalier et faites ce qu'elle dit. Avancez le long du passage et laissez vous tomber dans le puits. Approxez-vous de l'argent et Jabba se mettra à parler.

Il vous faut maintenant combattre son champion. Pas évident. Soit vous réalisez des coups sautés, soit vous vous servez de la force pour le maintenir dans un coin tout en lui balançant des grenades.

Une fois qu'il est mort, sortez de la pièce pour vous retrouver dans un bar. Parlez à Teemto (en face de l'orchestre). Il n'est pas

très bavard. Discutez avec son voisin, puis allez au bar. Collez-vous dans le coin contre le comptoir et attendez que le robot barman engage la conversation pour commander un verre. Apportez-le à Teemto puis retournez en prendre un autre pour son ami.

Teemto vous amènera à Watto. Lorsqu'il dit « attends ici », ne l'écoutez pas. Suivez-le en haut des escaliers et franchissez la porte. Avancez jusqu'à ce que vous rejoignez Watto sur le balcon et faites votre pari.

Retournez au bar. Contournez-le, ainsi que la salle du trône de Jaba pour arriver dans les stands désormais accessibles. Descendez dans l'arène, sautez par dessus le mur pour trouver Anakin près de son pod.

Il vous dira que l'on vient de lui voler son module d'allumage. S'il ne le fait pas, lancez-vous quand même à la poursuite de la petite créature bleue qui s'enfuit. Vous passerez près d'hommes des sables, avant de revenir monter un escalier près du pod de Anakin. En haut, entrez dans le bâtiment pour débusquer la créature, qui n'a en fait plus la pièce. Déplacez l'un des blocs du mur du fond pour continuer.

Encore un boss à affronter ! Vous pouvez y aller en puissance mais il y a plus simple. Restez dans l'encadrement de la porte et avancez à peine pour que le boss apparaisse au bord de l'écran et butez-le de là. Une fois que vous avez récupéré la pièce volée, rappez-la à Anakin et parlez-lui.

Niveau 8

Vous ne pouvez pas tuer Darth Maul donc inutile d'essayer. Commencez par sortir de la ville, puis trucidez les sondes avant d'aller plus loin. Vous arrivez à un passage montagneux où Darth Maul provoque un éboulement pour vous bloquer. Le combat s'engage et Maul ne s'enfuira que lorsque vous lui aurez enlevé la moitié de sa barre de vie. Récupérez, le super médikit dans le landspeeder avant de sauter sur les éboulements pour pousser un gros rocher et continuer votre progression.

Deuxième round. Dès que vous apercevez Darth Maul, cessez d'avancer. Un combat près du vaisseau risquerait d'endommager le moteur ou de blesser un passager (game over). Engagez le duel où vous êtes et évitez de trop vous éloigner. Il faut retenir Maul le temps que les passagers embarquent soit deux bonnes minutes. Lorsque vous pensez qu'assez de temps s'est écoulé, allez vers le vaisseau. Si le timing est bon, vous serez embarqué automatiquement.

Niveau 9

Encore une mission de protection, comme d'habitude, pensez à régulièrement surveiller la reine. Vous commencez la mission sur une plate-forme aérienne. Ramassez les

munitions près de vous. Votre taxi est détruit. Dans l'un des coins, vous trouverez d'autres cartouches. Eliminez tous les ennemis qui se présentent en veillant à ce que la reine ne soit pas blessée. Rendez-vous rapidement sur la plate-forme mobile pour discuter avec le droïde afin qu'il vous emmène à l'office du tourisme.

Entrez et parlez au robot. Continuez à avancer et adressez-vous au type derrière le comptoir. Allez plus loin pour trouver le droïde qui vend des billets pour la visite. Vous n'avez pas encore l'argent nécessaire. Retournez dans la zone avec le R2 et la personne derrière un comptoir. Il y a une porte menant à une plate-forme extérieure. Parlez à l'homme à droite, qui vous donnera les tickets. Adressez-vous alors au type en bleu de l'autre côté. Cédez-lui vos jumelles pour 100 crédits. Discutez de nouveau avec l'autre homme jusqu'à ce qu'il accepte de vous vendre les tickets.

Direction le droïde qui cette fois-ci acceptera de vous ouvrir la porte. Il vous faut alors combattre un vaisseau qui détruit la navette de visite. Vous devez trouver un autre chemin pour le séparer.

Avancez pour trouver un puits avec un ascenseur en position basse. Il faut le remonter pour que la reine puisse passer. Au fond du puits se trouvent deux caisses. L'une derrière un champ de force, l'autre (un peu plus claire que les autres) dans un coin. Amenez cette dernière vers le mur ayant une grille cassée. En sautant, vous arriverez dans une salle de contrôle avec deux boutons. Pressez celui de gauche pour placer l'ascenseur en position haute et libérez la seconde caisse. Attendez que le panneau redevienne vert et appuyez de nouveau pour faire descendre l'ascenseur. Allez chercher la seconde caisse pour la mettre dans celui-ci avant de le faire remonter. Servez-vous maintenant de la seconde caisse pour remonter. Alors que vous déplacez la caisse, il se peut que vous entendiez la reine appeler au secours mais vous ne pouvez rien y faire (elle se fait kidnapper).

Une fois en haut, poussez la caisse de l'ascenseur vers une zone où un panneau de contrôle était trop haut pour être déclencher. Grâce à la caisse, vous faites venir une plate-forme sur laquelle vous devez embarquer.

Arrivé à destination, vous devrez combattre des vaisseaux et des ennemis. Vous ne pouvez pas passer la porte mais il y a un rebord juste à droite. La seconde fenêtre permet d'accéder à un panneau de contrôle. Déclenchez-le et ressortez par la fenêtre de droite, pour atterrir sur un autre rebord. Sautez pour accéder à un dernier rebord et franchissez la fenêtre.

Suivez le passage menant à l'entrepôt. Il y a deux caisses à bouger. L'une au sol,

camoufle un medikit, l'autre rangée en hauteur contient des munitions. Sortez de l'entrepôt pour pénétrer dans la zone marchande. Montez les escaliers et prenez l'ascenseur (à l'extrême gauche) qui vous amène dans un endroit sombre avec plusieurs portes. Derrière l'une d'entre elles se trouvent des bonus et derrière les autres des ennemis. Vous devrez en tuer quelques uns pour débloquer le champs de force empêchant l'ascenseur d'aller vers le bas. Empruntez-le pour déboucher dans les bas-fonds de la ville. Suivez le corridor sombre jusqu'à une porte gigantesque derrière laquelle les hors-la-loi règnent.

Des mendiants viendront vous assaillir. Autant les décliner maintenant car ils finiront par vous attaquer. Dirigez-vous vers une impasse et servez-vous d'un interrupteur pour faire descendre un mur. Sautez dessus et attendez qu'il vous emmène à un niveau supérieur. Utilisez le panneau de contrôle et quand le mur s'abaisse, courrez dans la pièce suivante où il y a deux boutons. Faites leur face. Pressez celui de gauche, puis celui de droite. Servez-vous du coin lourd pour nettoyer le coin (surtout les 3 ou 4 destructeurs) puis continuez jusqu'à la porte blindée.

Retour à Obi-Wan. Vous devez aider Qui-Gon à combattre Darth Maul. Un super medikit se trouve sur le côté. Une fois de plus Maul ne s'enfuira que lorsque sa barre d'énergie aura diminué de moitié. Lancez vous à sa poursuite.

Place à la reine. Les portes blindées sont maintenant ouvertes. Courrez droit devant vous aussi vite que possible car il est possible qu'un Destructeur vous poursuive. Bifurquez à droite avant d'atteindre l'arche bloquée par les robots. Montez les escaliers pour récupérer un super medikit dans une pièce. Si Panaka est resté en bas, retournez lui dire de vous suivre. Montez vers la pièce, traversez-la ainsi que le pont qui suit pour redescendre les marches de l'autre côté. Sur votre droite se trouvent un R2 et un soldat blessé. Parlez-lui, puis au R2 pour qu'il ouvre la porte à coté du

tirer dans le dos. Un fois victorieux, continuez jusqu'à l'ascenseur, montez et traversez une plate-forme mobile pour finir le niveau.

Niveau 10

Vous commencez en tant qu'Obi-Wan. Menez l'équipage vers le hangar où vous rencontrez Darth Maul.

Vous voilà dans la peau de la reine. Avancez, butez quelques droïdes et trouvez une pièce sur votre gauche avec un homme dedans (vous y êtes déjà venu). Parlez-lui pour qu'il ouvre un compartiment bourré de bonus. Sortez pour continuer votre progression. Vous arrivez à une fontaine qui sert de checkpoint. Panaka vous dira que c'est trop tranquille. Informez-le que vous partez en reconnaissance. Quelques mètres plus loin, vous devrez éliminer un groupe de robots.

Panaka va vite vous rejoindre car un Destructeur s'est pointé à la fontaine. Avancez rapidement pour franchir le pont. De l'autre côté vous attend une petite armée. Servez-vous du canon lourd pour nettoyer le coin (surtout les 3 ou 4 Destructeurs) puis continuez jusqu'à la porte blindée.

Retour à Obi-Wan. Vous devez aider Qui-Gon à combattre Darth Maul. Un super medikit se trouve sur le côté. Une fois de plus Maul ne s'enfuira que lorsque sa barre d'énergie aura diminué de moitié. Lancez vous à sa poursuite.

Place à la reine. Les portes blindées sont maintenant ouvertes. Courrez droit devant vous aussi vite que possible car il est possible qu'un Destructeur vous poursuive. Bifurquez à droite avant d'atteindre l'arche bloquée par les robots. Montez les escaliers pour récupérer un super medikit dans une pièce. Si Panaka est resté en bas, retournez lui dire de vous suivre. Montez vers la pièce, traversez-la ainsi que le pont qui suit pour redescendre les marches de l'autre côté. Sur votre droite se trouvent un R2 et un soldat blessé. Parlez-lui, puis au R2 pour qu'il ouvre la porte à coté du

soldat. Pénètrez dans la petite pièce et détruisez le générateur.

Les portes sont maintenant ouvertes. Franchissez-les et tuez tous les droïdes qui vous bouchent le passage. Le chemin sera bloqué par un champ de force rose. Passez par l'arche directement à l'opposé du champ de force, grimpez les escaliers sur la droite et parlez au prisonnier que vous avez libéré il y a quelques missions. Il vous fournit des armes.

Retournez au champ de force et gravissez les escaliers à côté du soldat blessé. Trouvez votre chemin jusqu'au pont puis sautez en bas au niveau du grillage troué. Passez l'angle et truquez les R2 dérégulés. Rejoignez Panaka et suivez-le le long des escaliers puis dans le jardin avec la statue jusqu'à un petit balcon.

Vous voilà à nouveau Obi-Wan. Combatez un peu Darth Maul avant qu'il ne passe par une course sombre. Alors que vous le suivez, Qui-Gon vous dira que le choix vous appartient. Alors que vous essayez de rejoindre Maul, le sol se dérobe sous vos pieds. Retournez vous, il y a un champ de force bleu. Lorsqu'il se désactive, passez dans la zone suivante mais n'allez pas plus loin. Marchez vers la gauche où un petit compartiment s'ouvrira automatiquement.

Mission 11

Avancez et parlez au soldat en faction à coté des trois portes. Écoutez son conseil et n'ouvrez pas. Allez plutôt dans la salle de droite et ramenez la caisse colorée dans la pièce de gauche, sous l'interrupteur vert que vous ne pouviez atteindre. Déclenchez-le et entrez dans l'aire de détention des prisonniers. L'un d'eux possède une clé blanche, parlez-lui.

Retournez dans la zone principale et dirigez vous vers la porte avec le panneau de contrôle blanc, actuellement inutilisable. Dans l'angle juste à coté se trouve un détecteur. Utilisez-le pour révéler le panneau blanc et insérez votre clé.

Retour dans la peau de Obi-Wan. Franchis-





► sez la porte et préparez vous à une phase de saut corsée. Vous allez devoir circuler de plates-formes en plates-formes pour rejoindre la coursive où s'affrontent Qui-Gon et Darth Maul à l'extrême gauche. Prenez la voie de gauche, passez deux champs de force rose pour arriver sur une plate-forme avec un droïde que vous devez détruire. Quand l'ascenseur arrive, sautez dessus pour qu'il vous mène jusqu'à la plate-forme la plus élevée, d'où vous pouvez voir votre Maître et Maul se battre. Cherchez un peu et vous apercevez une porte dans un mur juste en dessous de vous. Il y a une plate-forme avec un champ de force rose qui y mène. Celle-ci est un niveau en dessous de vous et il faudra un double saut pour l'atteindre.

Passez la porte et tuez deux robots. Ouvrez la porte suivante pour déboucher dans une coursive. Le premier interrupteur à gauche éclairera les lieux. Courrez jusqu'au bout du passage pour trouver un panneau de contrôle désactivant les champs de force bleus. Retournez au premier interrupteur, juste en face se trouve un petit rebord qui dépasse, mais pas assez pour atteindre le corridor de l'autre côté. Trouvez le mécanisme de votre côté. Il s'agit initialement d'une boîte, mais il y a un bouton derrière. Pressez-le pour que le rebord s'allonge un peu, vous permettant de réaliser un double saut pour rejoindre la coursive. Ouvrez la porte pour découvrir quatre robots que vous dessoudez aussi sec. Encore une porte et vous débouchez dans un cul de sac. Avancez un peu pour déclencher le changement de personnage.

La reine fait face à un bataillon de robots et un canon. Dans la pièce juste à gauche (à coté du second canon), vous trouverez un râtelier d'armes. Lorsque le coin est sécurisé, avancez vers le fond du couloir et prenez la porte de gauche.

Vous êtes dans un nouveau corridor. La porte de gauche nécessite une clé bleue et celle de droite contient un super medikit. Continuez à avancer jusqu'à une porte blo-

quée. Dans la pièce de gauche se trouve la clé bleue et un Destructeur. Laissez Panaka s'en occuper s'il peut puis ramassez le passe. Évitez la pièce de droite (un destructeur). Revenez à la salle nécessitant la clé bleue et entrez.

Dans cette zone, vous devez récupérer la clé rouge sur le minuscule rebord d'un pilier. Au bout du couloir, sur votre droite se trouve une serrure rouge. Il y a aussi une pièce avec une caisse. C'est sur l'un des piliers proche de cette salle que se trouve le passe rouge. Descendez l'escalier vers la pièce où se trouve un ascenseur et une caisse. Poussez la caisse dans l'ascenseur, puis retournez chercher l'autre caisse pour l'empiler sur la première. Faites-le de façon légèrement décalée pour créer un escabeau qui vous permettra d'atteindre la clé rouge. Franchissez la porte pour changer de rôle.

Obi-Wan doit continuer sa progression. Avancez sur la plate-forme et regardez en bas. Un étage en dessous se trouve un robot sur une plate-forme avec un champ de force rose. C'est juste en dessous de lui que vous devez vous rendre. Pour cela rendez-vous dans l'ascenseur. Il dessert trois niveaux mais ne s'arrête qu'en haut et en bas. Vous devrez sauter en marche pour atteindre la plate-forme du milieu. De là, vous devrez faire un double saut (difficile mais réalisable) pour atteindre une autre plate-forme avec un champ de force en dessous de vous. Avancez jusqu'à une impasse (champ de force) où vous attend un droïde. Butez-le et repérez la plate-forme avec un ascenseur juste en contre bas. Attendez que l'ascenseur soit en position basse pour réaliser votre double saut, puis empruntez-le pour monter.

En haut, éliminez le robot puis passez la porte. Repérez la caisse derrière une boîte contre un mur (à côté du panneau de contrôle) puis appuyez l'ascenseur. Lorsqu'il est là, appuyez une seconde fois pour amorcer sa descente puis courrez pour monter dedans. En bas, vous verrez un rebord que vous devrez atteindre par un double saut.

Poussez le bouton qui s'y trouve pour faire apparaître un escalier. Retournez dans l'ascenseur, montez à l'étage pour ramener la caisse dans la zone où plusieurs champs de force bleus vous bloquent le passage. Poussez la caisse vers un petit rebord et sautez. Cela vous permettra d'atteindre la salle de contrôle. Considérons que les contrôles sont des horloges. Commençons par le mur avec trois panneaux, ils devront afficher de gauche à droite : 9:00, 9:30, 3:00. Pour le mur avec cinq panneaux, ce sera : 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Les champs devraient avoir disparu, vous permettant d'avancer, de monter en ascenseur, puis de franchir une porte.

Retour à la reine. Tuez le droïde qui utilise le canon pour prendre sa place et détruire les autres robots et les Destructeurs. Grimpez l'escalier et dessoudez les Destructeurs (avec les torpilles à proton s'il vous en reste). En haut des marches, entrez dans la salle de gauche, passez par la fenêtre, longez le rebord jusqu'à la fenêtre suivante.

Dans la salle où vous arrivez, ramassez le super medikit. Une porte vous ramène sur l'escalier, l'autre vers la salle du trône. Empruntez celle-ci et butez quelques droïds. Avant de parler au Vice-roi, ouvrez la porte face à celle d'où vous venez. Discutez avec Panaka et assurez-vous qu'il vous suit dans la pièce. Parlez au Vice-roi qui appellera des robots. Éliminez-les et reprenez la conversation avec le Vice-roi.

Dernier changement de personnage. Menez Obi-Wan à droite de la plate-forme et repérez l'ascenseur en contrebas. Vous devez sauter dessus, si possible quand il monte. Cet ascenseur dessert encore trois niveaux sans s'arrêter à celui du milieu qu'il vous faudra rejoindre par un saut. Poursuivez votre chemin (deux plates-formes avec des champs de force roses) jusqu'à ce que vous arriviez à une impasse. Prenez l'ascenseur qui dessert 4 niveaux. Celui qui nous intéresse est le second en partant du haut. Marchez vers l'extrémité de la plate-forme et sautez pour enfin arriver dans la coursive, malheureusement Qui-Gon et Darth Maul n'y sont plus. Passez par la porte de gauche. Vous devrez alors progresser parmi des champs de force rouges qui s'activent alternativement pour rejoindre les deux combattants.

Voilà le combat final. Sur les deux rebords du puits se trouvent des super medikits (cachés dans des panneaux bleus avec une ligne). Il y a plusieurs stratégies pour vaincre Darth Maul : le duel brut, l'utilisation de la force pour le pousser dans le puits, ou si vous êtes chanceux la possibilité de se caler dans un coin et de l'achever avec des torpilles à proton. Une fois Darth Maul liquidié, allez parler à Qui-Gon pour finir le jeu. ■

Frédéric Dufresne

soluce

Discworld Noir

Bonne nouvelle : vous allez enfin réaliser le rêve de votre enfance et devenir un privé sans peur et sans reproche, déambulant de bouges en créatures de rêve pour découvrir la vérité. Mauvaise nouvelle : ça va se passer à Ankh-Morpoeck...

Acte I

La belle Carlotta vient vous proposer de vous occuper de son affaire. Son étrange amant a disparu et vous allez être chargé de le retrouver. De toute façon, ce n'est pas le boulot qui vous étoffe les temps-ci. Écoutez bien tout ce qu'elle a à vous dire. Lewton va prendre des notes concernant le Milka, Munay et Carlotta elle-même. Commencez par les lire soigneusement, puis examinez l'objet (une bourse) qui se trouve désormais en votre possession. Passez sur l'écran de la carte. Vous vous retrouvez avec deux directions possibles, le bureau de Lewton (mais comme vous y êtes déjà...) et les docks (ce qui n'est pas l'un des endroits les mieux famés d'Ankh-Morpock...). Rendez-vous sur les docks. Regardez bien car l'image est un peu sombre : en hauteur, sur le bateau, se tient le quartier maître avec son accent bidon. Parlez-lui. Il est toujours bon d'épuiser tous les sujets de conversation (surtout dans Discworld où ça défile vite...), mais si vous êtes pressé, concentrez-vous sur le sujet principal avant de glisser sur celui des passagers, ce qui permettra entre autres aux nouveaux venus de se familiariser avec les mœurs du Disc-Monde. Vous obtenez un nouvel indice, celui des « passagers mystérieux ». Sortez ensuite votre carnet et parlez au marin du Milka lui-même. Vous obtiendrez ainsi un

indice supplémentaire (quel grand détective vous faites !) au sujet des meurtres et deux destinations supplémentaires sur la carte, la cour de Pseudopolis et le café Ankh. Allez ensuite au café Ankh. À l'extérieur, vous verrez une charrette. Un pied-de-biche se trouve dessus, prenez-le. Entrez et allez parler au pianiste vampire puis à votre ancien collègue Nobby. Vous apprendrez beaucoup de choses sur le passé de Lewton, et notamment les raisons de son orientation vers la carrière de détective. Notez au passage le sérieux et l'honnêteté de la police d'Ankh-Morpock (qui vaut bien celle de ses citoyens...). Sélectionnez le sujet principal afin d'obtenir un autre sujet de conversation, « Vimes », votre ancien commandant qui a obtenu votre radiation. Parlez de lui avec Nobby, puis parlez des « passagers mystérieux » et du Milka. Vous aurez ainsi une nouvelle destination, la cour de Pseudopolis, et un nouvel indice, les meurtres. Retournez sur les docks. Les marins qui débarquaient des caisses précédemment devraient avoir disparu. Si ce n'est pas le cas, sortez puis entrez à nouveau. Utilisez votre pied de biche sur la caisse isolée, ce qui vous permettra d'accéder au point d'amarrage du Milka. Examinez les débris qui flottent, descendez vers l'eau et prenez le Label. Prenez ensuite l'échelle qui mène sur le pont principal du navire. Prenez la porte à gauche et pénétrez dans les quartiers des passagers. Fouillez la couchette inférieure pour trouver un objet intéressant, un morceau de carton. Sortez et retournez sur le pont principal. Revenez sur vos pas et regagnez le bureau de Lewton (votre bureau, en fait...). Examinez soigneusement vos notes et indices et rendez-vous à la cour de Pseudopolis. Vous y retrouvez ce hideux nabot de Nobby. Parlez-lui à nouveau des « deux passagers mystérieux ». Montrez-vous suffisamment insistant et il vous donnera de



nouvelles indications sur l'enquête en cours. Familiarisez-vous avec les lieux avant de ressortir. Là, vous serez accosté par Malachite. La conversation un peu tendue qui s'ensuit vous donnera une nouvelle destination, le Perroquet Octarine et deux nouveaux indices, Malachite et Therma. Rendez-vous donc au Perroquet Octarine. Furetz un peu partout et allez parler de Malachite à Saphir (ce qui vous donnera accès à l'atelier de Rhodan). Abordez ensuite le sujet de Therma, ce qui vous donnera un indice au sujet de madame Lodestone. Retournez à la cour de Pseudopolis et parlez à Nobby de Madame Lodestone. Les indications qu'il vous fournira vous donneront une nouvelle destination, le Mausolée. Allez-y et commencez une fouille systématique des tombes afin d'obtenir un indice, celui qui concerne le mausolée de la famille Selachett. Rendez-vous ensuite au café Ankh et parlez cette fois à Ilsa (vous la trouverez au sous-sol). Utilisez votre indice au sujet du Milka pour que l'indice « passagers mystérieux » se transforme en « Ilsa et Deux-Marrons ». Utilisez ensuite le Label pour que le qual n° S apparaisse sur votre carte. Retournez à votre bureau. Vous aurez la surprise d'y trouver un certain Al-Khalil, qui vous donnera un nouvel indice. Allez ensuite au quai n° S. Faites-y un peu ce que vous voulez, l'important c'est d'y être passé avant de regagner une nouvelle fois votre bureau (il aime la





CHEAT CODES... T'EN VEUX ?*

MINTOWN MARKERS

Les codes suivants, à entrer à la place de votre nom, assoupliront vos scores.

Silence Coup : les flèches apparaissent sur le carte

Big Bus Party : tous les véhicules se cheoient en bus

Troy Car : ride que des petites voitures

ambush end : les autres conduisent en marche arrière

Jet Planes : les autres se transforment en avions

Warp Elevator : l'A. va dix fois plus vite

Toujours à la place du nom, ces codes sont à entrer avant de choisir la voiture

Code : Véhicule absente : Véhicule absent :

vozduhod Cadillac

vozduhod Buick

varas Ford F350

vardeisir City Bus

vacompas VW Sedan

raplochop Ford F350

radaros City Bus

radalerry Ford F350

ratimoblock Mustang GT

ratimowhile Mustang GT

ratimow Mustang GT

ratafri Cadillac

ratazcheck Cadillac

rebeling_small City Bus

Codes à taper pendant le jeu :

/house: effets de fusée

/house: plus d'effets de fusée

/act: gros plisées

/act: petits plisées

/auxiliar: commentaires rapides

/auxiliar: commentaires lents

/aux: le bruit devient un 737s

/act: envoiçages violets

/aux: le ciel tombe

/auxiliar: invulnérabilité partielle

«Therma dans le caveau». Retournez au manoir Von Überwald et parlez au majordome (quelle déchéance, parler aux domestiques...), en utilisant sur lui votre indice au sujet du comte. Cela vous donnera une nouvelle information importante, concernant cette fois le «compagnon disparu». Pénétrez alors dans le conservatoire et faites revenir la conversation sur ce fameux compagnon disparu. Vous aurez alors des informations sur l'iconographie de Ragin, qui remplacera automatiquement le compagnon disparu et le comte dans vos notes. Allez à l'atelier de Rhodan et parlez à Malachite de Therma et de son caveau. Ceci vous ramènera à la tombe, tout en supprimant ce sujet de votre dossier, remplacé par Sapphira. Malachite vous remettra en outre une sorte de grappin. De votre côté, prenez la dent du troll avant de partir. Retournez sur lequel n° 5 (vous allez finir par être pote avec les marins...) et utilisez le grappin sur la prise qui apparaît sur le rebord (il faut avoir de bons yeux) au dessus de vous. Une fois sur le toit, ressortez votre pied de biche pour ouvrir la verrière, ce qui vous permettra de pénétrer dans l'entrepôt. À l'intérieur, fouillez soigneusement pour mettre la main sur un étrange livre. Filez ensuite au Perroquet Octarine. Là, ressortez le carton que vous avez trouvé dans la couche et utilisez-le sur le bouquin. Ils deviendront un nouveau livre, plus complet. Cherchez-y le chapitre sur le mensonge et lisez-le. Si tout s'est bien passé, l'acte I devrait alors se terminer.

Acte II

Dès le début de cet acte, vous obtiendrez deux nouveaux indices, l'un sur les meurtres de citoyens du continent Contrepolis, l'autre sur l'assassinat de Mundy. Quant à votre brave grappin, il est devenu un grappin sans corde, ce qui est tout de suite beaucoup moins intéressant. Examinez la corde effrangée, vous aurez un nouvel indice, que vous pourrez utiliser sur les bottes de Mundy. Résultat, vous vous retrouvez avec un indice dénommé «Mundy suspendu la tête en bas» et vous êtes vachement content parce qu'il remplace celui de l'assassinat de Mundy. Regardez aussi le message de sang pour gagner un nouvel indice.



que vous utiliserez à son tour sur l'indice de la tête en bas pour en trouver un nouveau. Pour finir, après toute cette prise de tête, détendez-vous en foulant les bottes de Mundy, rassurez-vous, on ne sent pas l'odeur ! Levton va déclarer qu'il n'y a rien dedans (?) mais ne vous laissez pas décourager, il y a forcément quelque chose, que vous trouverez peut-être plus tard. Descendez et parlez à Mankin de la suspension de ce pauvre Mundy. Vous verrez apparaître un sujet de conversation au sujet du décharge de Mundy, qui semble être devenu un ornement à la mode. Un autre sujet apparaît alors, les bottes. En les foulant de nouveau, vous devriez trouver une pièce qui appartient à ce fameux Mundy. Ne l'utilisez pas pour vous payer un café, allez plutôt aux docks. Retrouvez le quartier-maitre et montrez-lui l'iconographie de Ragin afin qu'il vous donne une indication sur un attelage. Allez à la cour de Pseudopolis et parlez à Nobby : cela vous permettra d'accéder au pont de Maudlin (équivalent local du pont des Soupirs). Avant de vous y rendre, retournez sur les docks, où vous découvrirez que le Milka a levé l'ancre. Utilisez le grappin sur l'amarre afin qu'il retrouve enfin une corde, le pauvre ! Rendez-vous ensuite au pont, et balancez votre grappin sur les saletés qui flottent au dessous : le prochain indice, super précis, s'appelle «un truc dans la rivière !» Allez au Perroquet Octarine et demandez à Mankin si Sapphira a menti (en utilisant votre carnet à indices). Cela vous permettra d'accéder aux loges, où vous trouverez des indications sur l'argent de Sapphira (vous êtes du fisc ou quoi ?) et pourrez accéder à Saturnalia. Retournez dans la salle principale du Perroquet et parlez à Mankin de l'argent de Sapphira, il devrait vous parler d'un rendez-vous secret. Allez à Saturnalia, parlez à Whirl puis utilisez la bourse pour le corrompre. Parlez-lui à son tour de l'argent de Sapphira (si avec tout ça, elle n'a pas des ennuis...), il vous donnera une information intéressante. Rentrez ensuite à votre bureau, où Al Khalil vous attend pour vous emmener voir Horst. En parlant à cet énorme troll, vous gagnez du même coup de nouveaux indices concernant Horst, l'épée dorée et la cargaison du



Milka. Vous pourrez aussi vous rendre au Q.G. de Horst à chaque fois que vous le souhaiterez. Refaites un tour au Perroquet pour y trouver Sapphire. Balancez-lui à la figure ce que vous savez de sa mauvaise passe et du rendez-vous secret. Un nouveau sujet de conversation apparaît («confrontation»), servez-vous-en. Allez à Saturnalia pour y retrouver Carlotta et parlez-lui de l'épée dorée, ce qui vous ramènera illico au manoir Von Überwald. Là, vous pourrez passer un marché avec la perfide Carlotta et obtiendrez accès au temple des Petits Dieux. Avec l'indice concernant la cargaison de Milka, vous verrez remettre un objet : un formulaire d'expédition. Allez au qual n° 5 et montrez-le au garde qui s'y trouve. Il vous fournira tout plein d'indications, notamment sur les tonneaux de vin, les caisses de Varbag et celle destinée à Von Überwald. Vous pouvez désormais accéder à la guilde des archéologues. Rendez-vous ensuite à l'atelier de Rhodan, parlez à Malachite du «truc» que vous avez vu dans la rivière puis du grappin (soyons subtils...). Il va accompagner Lewton jusqu'au pont où vous pourrez récupérer l'attelage de Regin, ce qui vous donnera quelques indications sur ce qui lui est arrivé. Comparez l'icône de Regin avec le corps que vous avez trouvé pour mettre la main sur sa clé. Allez de nouveau au Saturnalia et parlez de la clé à Whirl pour qu'il vous permette d'ouvrir les casiers. En utilisant la clé sur les casiers, vous trouverez un «charme» et une enveloppe. Rendez-vous ensuite chez Von Überwald et demandez au majordome de vous conduire devant le Comte. Utilisez l'indice concer-

nant le meurtre de Regin sur lui, avant de lui parler du charme. Une fois que vous avez toutes les informations dont vous avez besoin, refaites un tour au café Ankh et parlez à ce brave pianiste, non-mort mais très déprimé, des tonneaux de vin, afin qu'il vous remette la clé de la cave à vin. Sortez et utilisez cette clé sur la porte du cellier (par terre). Vous retrouvez Ilsa, parlez-lui des caisses de Vorberg. Elle devrait vous donner des tuyaux sur une cachette. Examinez la boîte pour que le palais du Patricien apparaisse sur la carte. Faites un tour à votre bureau, vous y trouverez un message de Sapphire. Lisez-le, il vous renseignera sur une rencontre avec Thermo et vous donnera accès aux toits. Retournez à l'atelier (celui de Rhodan, bien sûr, ce que vous pouvez être noulle !) et parlez à ce brave Malachite de la rencontre avec Thermo. Le pauvre Malachite en meurt, et vous obtenez un nouvel indice, la mort de Malachite (comme c'est bien trouvé...) à la fin de l'entretien. C'est ce qui s'appelle avoir une conversation mortelle... Vous allez être à votre tour être sévèrement interrogé par la Garde et ce cher Vimes qui, décidément, vous adore. Parlez de ce que vous voulez, le résultat sera le même et vous vous retrouverez en cellule, privé de votre équipement. Attendez que le rat entre dans une fissure du mur (ne cliquez sur rien en attendant). Trifouillez dans la fissure, trouvez le bloc de pierre, déplacez-le et vous vous retrouverez dans la cellule de Léonard. Allez voir le cher génie, puis attendez que Nobby vienne vous relâcher. Vous retrouverez tout votre équipement sauf le pied-de-biche. Rendez-vous au palais du Patricien et utilisez le grappin sur le trou situé dans le mur. Sortez de la cellule de Léonard et utilisez l'indice de la cachette sur le trou du mur. Retournez dans la cave à vin du café Ankh retrouver vos copains et emmenez Deux-Marrons à sa nouvelle cachette. Ilsa vous fournira alors l'accès à la salle commune de la guilde des Archéologues où vous réaliserez enfin le rêve de votre vie ; rencontrer Laredo Cronk en personne. Parlez-lui, puis filez au Q.G. de Horst pour lui parler de la belle «évacueuse de tombes». Retour-

CHEAT CODES... T'EN VEUX (ENCORE)?

NEED FOR SPEED : HIGH STAKES

Tapez ces codes et vous restez dans le menu principal.

Mode Arcane :

TP 00 : dépannage

GOFAST : améliorer la motor

MOMKEY : améliorer la transmission

MODON : faire la gravité

MADLAND : adversaires sauvages

Mode Carrrière :

NUY : achetez gratuitement

UP0 : pas d'améliorations

UP1 : niveau 1

UP2 : niveau 2

UP3 : niveau 3

GATES : plein de fits

Mode Poursuite :

DCOP, ECOP ou FCOP : vitesses bonus

Autres modes :

ACAR, BCAR, CCAR : vitesses bonus

CARS : toutes les vitesses

TRACKS : tous les circuits

ALLTIERS : tous les grilles sont ouvertes

OUTMYWAY : les autres se planteront et vous klaxonnez

RESETYA : les autres reviennent au début

et vous klaxonnez

(vous pouvez utiliser ces deux dernières

pendant l'heure pausa)

nez ensuite à la salle commune de la guilde et parlez de Horst à Laredo pour qu'elle se tire. Examinez ensuite les étagères de livres et trouvez le livre mécanisme. Tirez dessus, cela ouvrira un passage et vous vous retrouverez devant la cage 51. Faites un saut au Saturnalia et parlez à Warb. Commencez par une conversation générale, puis dès que possible, glissez vers le thème de «l'invisible». Parlez-lui du «Charme», que vous pourrez échanger contre une information sur la «porte de derrière». Retournez à la



«Nous on clique sur FREE pour plus payer notre abonnement à Internet, alors tu dis quoi?»

Avec FREE l'accès à l'Internet est GRATUIT sans contrepartie : pas d'engagement, pas de publicité, pas de restriction !

CLIQUEZ sur l'icône FREE





CHEAT CODES... T'EN VEUX (TOUJOURS)?

MORTWORLD MARRONS (SUITE)

Les codes suivants suppriment la score

Anomie : de nouveau visible

Frizz : supprime les îles

Anomie : point rapide

Frizz : supprime l'hérédité

Anomie : supprime l'hérédité pour les autres

Anomie : gravité à 50 %

Frizz : met le los aux batteux sur l'atmos avec la biorou

ALIENS VS PREDATOR

Commencez un nouveau jeu en difficulté facile, appuyez sur <--> pour obtenir la sonola, puis tapez «Rplay_waa_hera», et vous gagnerez la bonus score.

STAR WARS RACER

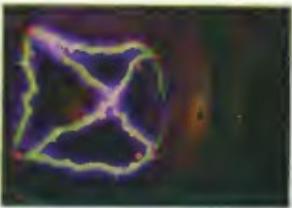
À l'écran d'accès des pièces détachées, faites «MAJ + F4 + 4» pour avoir mille crédits de plus. Vous pourrez reconstruire n'importe où.

► cave S1 et utilisez cette porte de dernière pour y pénétrer enfin. À l'intérieur de la cave, admirez le décor (ne manquez pas la statue) puis utilisez l'indice 3712V sur les caisses pour trouver le urnes tsotteréennes. Utilisez la dent du troll (les dents de trolls sont en diamant...) pour découper le verre puis prenez la plus grande des urnes et brisez-la sur le sol. L'épée dorée va enfin apparaître, et Newton, lui, va disparaître, tué par sa propre découverte... Quelle imprudence ces privés !

Acte III

Parlez avec Gaspode (en faisant bien attention de ne pas attraper de puces). Il va vous entraîner à vous changer en loup-garou. Pour cela, il vous suffit d'évoquer avec lui le sujet du changement – eh oui, Gaspode est un chien qui parle, à force de dormir au chaud dans l'Université invisible, il arrive des bricoles ! Transformez-vous en loup et suivez la trace magenta pour arriver sur les lieux du crime, devant le Saturnalia. Suivez ensuite la trace vert foncé (facile à repérer dans le noir...) avant de redevenir humain

lorsque vous serez arrivé au bout. Vous devriez trouver une masse, prenez-la. Retournez à votre bureau où vous prendrez Nobby en flagrant délit de cambriolage et reprenez votre pied-de-biche. Au passage, vous glanerez plein d'infos intéressantes sur les meurtres du marchand, du caïssier et celui du magicien. Après le départ de Nobby, reprenez votre forme de loup et suivez la trace mauve. Allez au manoir Von Überwald et demandez à voir Carlotta. Dès que le majordome a le dos tourné, changez vous en loup, ce qui vous permettra de découvrir que Carlotta est elle aussi un loup-garou. Rendez-vous au conservatoire et essayez de parler au comte. Au lieu de ça, vous allez avoir une petite conversation avec la Mort. Utilisez l'un de vos indices au sujet des meurtres sur lui et voyez sa réaction. Parlez-lui ensuite de la mort. Le comte va brièvement sortir de sa crise, juste le temps qu'il faut pour vous ouvrir l'accès de la bibliothèque apocryphe. Utilisez la masse pour avoir l'info sur les égouts, puis l'info elle-même pour pouvoir pénétrer dans ces égouts. Une fois dans les égouts, allez à gauche et changez-vous en loup pour pouvoir suivre la trace magenta. Vous devriez apercevoir une niche dans le mur de gauche. Suivez la trace à travers la niche pour arriver dans l'autre. Fouillez les débris pour trouver le pendientif et prenez-le. Ne faites pas attention à la Mort des rats et partez. Allez voir Léonard dans sa cellule et parlez à Deux-Marrons du pendientif. Il vous donnera une info sur le temple d'Anu. Retournez faire un tour au Perroquet Octarine (maintenant, on est des habitués) et lisez les panneaux d'affichage jusqu'à obtenir des indices sur «l'homme du lingot» et l'accès aux nouvelles salles de l'Université invisible. Parlez à Mankin du meurtre du marchand, ce qui vous permettra d'accéder à la guilde des Marchands. Profitez de votre présence en ces lieux pour vous glisser dans la loge de Sapphire et vous transformer en loup. Suivez la trace bleue et redevenez humain. Prenez le parfum, il devrait être indiqué comme accessible. Allez à l'Université invisible et utilisez vos dernières Infos sur Mrs Formes afin d'être embauché. Utilisez l'indice sur le meurtre du magicien pour qu'elle vous parle des bottes pointues. Fouillez les casiers pour trouver les livres, puis, une fois seul, transformez-vous pour sentir la planche d'octarine. Utilisez l'indice sur le temple d'Anu-anu pour transformer la planche. Passez dans la pièce d'à côté et parlez au vieillard des meurtres de sorciers, vous devriez recevoir un nouvel indice en échange. Quittez l'Université et dirigez-vous vers le tas d'ordures près du palais du Patriarche. Changez-vous en loup et utilisez l'odeur magenta (depuis votre inventaire des odeurs) sur la trace magenta, ayant de



redevenir humain et de partir. Passez au café Ankh et allez voir dans la cave à vin. Utilisez le pied-de-biche sur les tonneaux pour vous retrouver dans le palais. Sortez du cellier, pénétrez dans le corridor et prenez votre forme de loup. Allez écouter à la porte, un ancien indice va être remplacé par l'indication que Salpha a été noyée. Vous retournez ensuite au bureau de Lewton. Écoutez ce que Remora a à dire et partez pour la guilde des Marchands. Parlez au portier des bottes pointues, retournez au conservatoire et parlez à la Mort du meurtre du marchand, il vous donnera un nouvel indice sur une vilaine strangulation. Retournez à l'Université et trouvez le livre sur les Temples. Utilisez le pendientif dessus, ce qui vous donnera une liste de noms (faîtes attention à Charlotte Cordai...). Allez retrouver votre Carlotta chérie au café Ankh et parlez-lui de la suspension de Mundy. C'est vrai qu'on avait un peu tendance à l'oublier, le pauvre... Un nouvel indice apparaît, et vous allez maintenant devoir vous demander si Carlotta n'a pas tué Mundy elle-même. Posez-lui directement la question (attention aux beignes) et passez ensuite sur le meurtre de Malachite et celui de Regin. Elle va vous parler de cette grosse nulle de déesse Errata : nouvel indice. Allez faire un tour au temple des Petits Dieux et parlez de la liste à Mooncall. Épuisez bien le sujet et rendez-vous au cimetière. Là dirigez-vous vers la vitre souillée. Vous devriez y apercevoir deux silhouettes, à savoir Mooncall en compagnie d'un troll. Changez-vous en loup pour pouvoir entendre leur conversation. Pour cela, vous devez cliquer sur les silhouettes. En écoutant bien, vous apprendrez tout sur la réunion des vrais croyants. Retournez au temple des Petits Dieux et parlez à Malecypse. Interrogez-le sur Errata et cette rencontre des vrais croyants, avant de cliquer le sujet du «sanctuaire intérieur». Lorsque vous y serez, fouillez pour trouver la cavité, puis cherchez à l'intérieur jusqu'à vous y retrouver coincé, gros maladroit ! Quand vous apercevez les pieds de Mooncall, aspergez-les de parfum, ce qui vous permettra ensuite de le suivre facilement à la trace. Suivez-le jusqu'au Sanctuaire, où vous glanerez un indice sur Nylanatothep avant





d'être chassé. Quand les choses se seront calmées, retournez au Sanctuaire, que vous trouverez abandonné. Examinez soigneusement la fresque pour y trouver le symbole étrange. Regardez-le bien afin que Lewton en fasse un dessin. Allez à la bibliothèque et utilisez l'indice sur Nylanatothep pour obtenir l'octogramme des meurtres, qui vous permettra de reconnaître le symbole étrange comme étant le «symbole des gros». Retournez au Sanctuaire et utilisez l'un de vos indices de meurtre (n'importe lequel) sur la carte d'Ankh-Morpock pour faire apparaître le plan global des membres de la secte. Cela vous donnera accès aux quartiers des magiciens, à la rue Dagon et au théâtre du Dysque. Allez au théâtre et prenez le programme de la saison, avant de regagner la bibliothèque. Là, utilisez le programme pour vous renseigner sur les huit grandes tragédies du Disque-Monde. Retournez au théâtre et approchez-vous le plus près possible de la scène. Changez-vous en loup. Si vous n'y arrivez pas, c'est que vous êtes encore trop loin de la scène. Une piste va vous mener sous les tréteaux où vous trouverez des marques étranges. Utilisez le signe élver sur ces marques afin d'ouvrir un passage secret, qui vous permettra d'aller plus bas et d'atteindre une sorte de crypte. Une fois arrivé dans le temple sépulcral, utilisez votre indice des huit grandes tragédies sur l'autel. Vous apprendrez ainsi quel type de meurtre va se produire à cet endroit. Hâtez-vous ensuite vers la rue Dagon. Avec le pied-de-biche, faites sauter les planches pour atteindre le

bar à poissons. Là, fouillez les débris pour trouver un os (au sens propre, bien sûr). Ne vous changez pas en loup pour le ranger. Au contraire, regardez-le de près. Il vous apprendra que le dernier meurtre aura lieu dans les jardins de l'Université Invisible (Wizards' Pleasance). Allez-y et cachez-vous dans les buissons pour observer le meurtre d'Al-Khalil. Vous allez tomber sur Carlotta, qui va conclure l'acte III et vous emmener à la cérémonie d'invention de Nylanatothep.

Acte IV

Avant de vous sauver du temple sépulcral qui s'effondre, examinez l'inscription afin qu'elle vous fournit un indice supplémentaire. Fouillez ensuite les décombres où l'épée dorée est enfouie. Maintenant, sauvez-vous et plus vite que ça ! Allez à l'observatoire de l'Université et parlez au gardien pour qu'il vous laisse utiliser le télescope. Utilisez la carte des constellations sur la mosaïque afin de distinguer chaque constellation de façon séparée. Puis placez-la sur le «petit groupe des étoiles ennyeuses» afin que le gorille puisse pointer le télescope dans la bonne direction. Servez-vous ensuite du télescope pour localiser le Trépizode-Radin Radieux - dans le Mausolée. Avant de partir, prenez l'astrolabe. Foncez au Mausolée et placez-vous de façon à pouvoir admirer le ciel. Utilisez l'astrolabe sur la voûte céleste pour trouver la bonne position, dans une crypte surmontée d'un Biscornu. Tripotez-le pour arriver à ouvrir la crypte. Sautez à l'intérieur dès qu'elle est ouverte, prenez la pièce de Mundy, posez-la sur la fente à l'intérieur du couvercle du sarcophage pour qu'il s'ouvre. Parlez au zombie et menez-le de l'épée pour qu'il vous donne le joyau. Sortez de la crypte. Vous allez être arrêté par Horst qui vous échangera son otage (qui n'est autre que Isa) contre l'épée. Eh oui, le trésor vous échappe ! Mais vous n'avez pas

CHEAT CODES... T'EN VEUX (PLUS)?

HIDDEN AND DANGEROUS

À l'arbre de sélectio de la campagne, tapez «unlockcheatmode», puis rentrez le code. S'il est correct, vous obtiendrez un profit délicieux.

Entrez ensuite les codes suivants pendant le jeu (il y aura toujours un petit côté).

Allians : toutes les armes

Ophélie : portes ouvertes

Zomma : revenez au zombi quand vous sarez été tué

Killenbloom : armes et jeton

Shoutmetho : voir la chronique de l'île

Mausolome : mission réussie

Mariontal : le contraire

Lanachor : uniformes bons, dont envie de Lan

Excentriko : on voit les vêtements de face

Excentriko : revenez vers des dos

Platencore : montez vers coordonnées dans

la zone gauche de l'écran

Breza : grosses îles

dit votre dernier mot. Avec le joyau, vous allez pouvoir localiser Horst : il se trouve sur le pont de Maudlin. Allez-y, tuez cette grosse limace gluante (zut, je me trompe de film, là !) et livrez cette «censuré !» de Carlotta à la garde, ce qui vous permettra aisément de sauver votre propre peau et de récupérer l'épée divine. Allez maintenant rejoindre Léonard dans sa cellule. Traverser le Trou Encore Plus Gros dans le toit du palais, déblayez les débris et retournez voir le vieux savant. Sa machine volante doit sortir sur la «piste de décollage». Essayez de prendre votre envol : Isa va venir vous dire que vous avez besoin d'une protection (sic). Utilisez l'indice du Signe sur la machine volante avec les ailes qui bougent (c'est son nom complet) et essayez à nouveau de décoller. La scène finale se déclencha alors. Tiers, ça finit mieux que Casablanca, en fait. ■

Rémy Goavec

Entre dans
l'Univers
du Charme

www.coquine.com

Lancez
le Kit de Connexion
présent sur le CD
du magazine et visionnez
des heures de vidéo en direct,
des centaines de photos
torrides, participez à des
dialogues très coquins...

Warzone 2100 (2^e partie)

La soluce de Warzone 2100 était tellement énorme que nous avons dû la scinder en deux parties. Et comme chez Gen4, on est logique, après la première partie du mois dernier, voici la seconde de ce mois-ci ! Ça alors, qu'est-ce qu'on est logique !

Mission 5

DESTRUCTION DE LA BASE AÉRIENNE

DÉFENSE

Bien que vos ordres soient d'attaquer, votre première priorité est de préserver votre base des contre-attaques. Si vous ne l'avez pas déjà fait, ce serait une bonne idée de construire une seconde base au nord de la première (à mi-hauteur de la carte environ). Erigez une usine et un centre de réparation ainsi que quelques structures défensives.

Tips : Cette mission est un vrai carnage, donc assurez-vous de garder votre centre de réparation accessible. Quand les risques d'embouteillages augmentent (après un combat), allez jeter un œil à vos bases.

L'attaque ennemie principale viendra d'un camp à l'ouest de votre seconde base. Cependant, votre première base subira aussi des assauts en provenance de ce camp au centre de la carte. Sécurisez la chaîne montagneuse qui y conduit à l'aide d'unités lourdes et de tours. Puis organisez votre attaque contre cet avant-poste. En détruisant à distance l'usine de cyborg, vous diminuerez les attaques contre vos bases. Mais évitez absolument et aussi longtemps que possible d'envoyer des unités sur ce plateau ou vous encloîtrez le second objectif. Nous y reviendrons plus tard.

VERS LA BASE AÉRIENNE

La base aérienne est défendue par un nombre considérable de bunkers et tours en tout genre. La première ligne de défense se situe au nord de la carte, au-dessus du camp que vous devez éviter. Utilisez une combinaison de mortiers et de destructeurs de bunkers pour faire le ménage pendant que les unités lourdes les couvrent. Pensez à détruire les tours de détection pour amoindrir les tirs des mortiers ennemis.

Après avoir déclimé la première ligne, attaquez-vous à la seconde qui entoure la base aérienne. Passez par le sud, près d'un empi-



lement de bidons d'essence. Pensez à ramener une équipe AA pour s'occuper des vaisseaux du Collectif. Une fois le périmètre défensif rasé, précipitez-vous dans la base et concentrez vos tirs sur les sites des VDAV. Lorsqu'ils auront été détruits, les VDAV ne pourront plus se réarmer et deviendront de simples cibles pour vos AA.

Dans la base aérienne et ses environs, se trouvent de nombreux artefacts. Entre autres, la technologie des Howitzers, véhicules identiques aux mortiers mais deux fois plus puissants, et surtout le système des VDAV. C'est un atout majeur et avant de

continuer votre attaque, construisez une usine VDAV et une douzaine de sites de réarmement. Produisez les deux types de VDAV : équipés de bombes à fragmentation (BF), utiles pour les usines et les centrales, et de bombes au phosphore (BP) pratiques contre les bunkers et les attaches. Regroupez-les dans deux équipes différentes.

Tips : Lorsque vous donnez un ordre d'attaque à un groupe de VDAV, il continuera à bombarder et à venir se réarmer jusqu'à la destruction finale de son objectif. En attendant la fabrication de vos unités aériennes, remettez en état vos forces

(réparations et remplacement) pour le prochain assaut.

L'ATTAKUE FINALE

Il est temps de raser le camp central, jusqu'à l'épargné. Vous recevrez alors l'ordre de détruire les transports adverses. Au sud du camp se trouve une base et une ZA, encastrées dans une chaîne montagneuse circulaire. Les défenses y sont nombreuses mais vos VDAV feront le ménage.

Vous devez faire vite et arriver avant les transports du Collectif. Trois groupes d'unités lourdes vous suffiront pour prendre le contrôle des lieux. Pensez à construire un derrick sur le gisement.

Il ne reste plus qu'à éliminer les survivants du Collectif pour finir la mission. Vous devriez en trouver à l'ouest de la ZA.

Mission 6

DESTRUCTION DU RÉACTEUR

ÉTABLIR UNE ZA

Cette mission éloignée nécessitera des VDAV et des unités lourdes. Vous ne disposez que de 60 minutes pour la réussir. Pour commencer, embarquez un camion et neuf unités de combat dans le transport. Dès l'atterrissement, envoyez vos véhicules repousser une attaque cyborg venant de l'est de la ZA, pendant que le camion construit un centre de réparation et autant de sites pour VDAV que vous en possédez. Faites immédiatement venir un autre chargement d'unités lourdes. Une fois les cyborgs éliminés, tous les assauts viendront du cratère situé au nord de la ZA. Organisez-vous donc en conséquence. Les deux transports suivants serviront à apporter vos VDAV, puis des véhicules terrestres pour le reste.

RAIDS AÉRIENS

Quand vos VDAV débarquent, organisez-les en deux ou trois groupes et assignez leur les usines à l'angle nord-est de la carte. Plus vite elles seront détruites, moins vous aurez de résistance au sol. Une escadre se chargera ensuite des centrales électriques juste au sud des usines, tandis que l'autre bombardera les défenses. Pilonnez aussi les défenses du petit camp localisé à l'ouest de cette base. Cela facilitera votre progression. *Tips : Durant cette mission, des batteries AA canarderont vos VDAV. Ne perdez pas de temps à les détruire, elles causent peu de dégâts et il est plus simple de réparer les VDAV.*

ASSAUT TERRESTRE

Il y a beaucoup de défenses ennemis, donc pensez à rapatrier une escouade de destructeurs de bunker. Envoyez-la, ainsi que deux groupes d'unités lourdes, vers le petit camp précédemment bombardé au nord. Progressez lentement, si plus de deux bastions peuvent vous tirer dessus, retirez-vous et laissez les VDAV faire le ménage. La fonction de cette force terrestre est de pénétrer



la base au nord-est, récupérez les artefacts et achievez les structures et les unités restantes. Ne vous occupez pas des défenses au sud, une fois les bâtiments principaux rasés et les objets ramassés, vous recevrez l'ordre de retourner à la ZA pour terminer la mission.

Tips : comme d'habitude, attendez jusqu'à la dernière minute avant de ramener vos troupes dans ZA, histoire d'avancer vos recherches et votre production.

Mission 7

CAPTURE DU SYSTÈME NASDA

ÉTABLIR UNE TÊTE DE PONT

La mission a une durée limite de deux heures, donc préparez-vous avant de quitter la base Béta. Organisez les VDAV en groupes selon leur armement. Produisez autant d'unités que nécessaire afin d'obtenir des escouades comme celles pour le bombardement (mortiers, Howitzers et roquettes) et la destruction de bunker, ainsi qu'un paquet d'unités de combat terrestre. Une fois prêt, embarquez un camion et neuf véhicules lourds dans un transport. Dès votre atterrissage,appelez un autre chargement d'unités lourdes en renfort, il lui faudra une minute pour arriver. En attendant, commencez à repousser les attaques venant du sud et de l'est de la ZA. Votre camion devra construire un centre de réparation ainsi que de nombreux sites pour VDAV. Faites progresser vos unités vers l'est et le sud pour qu'elles repèrent les défenses ennemis, mais restez hors de leur portée. Rapatriez les VDAV et les destructeurs de bunkers. Ces derniers, sous la pro-

tection des unités lourdes, ravageront les bastions est et sud.

ATTAKUES STRATÉGIQUES

Une fois les VDAV arrivés, employez-les pour détruire les moyens de production adverse. Le Collectif a établi une petite base complètement à l'est de la ZA. Utilisez vos vaisseaux pour détruire en premier les sites VDAV ennemis, puis les usines de cyborgs. Bombardez ensuite les usines de la grande base située à l'extrême sud de la carte. L'ennemi ne pourra ainsi plus produire d'unités.

Tips : Vous pouvez utiliser les VDAV pour localiser les bases et bâtiments adverses. Envoyer un groupe de VDAV attaquer une cible repérée à la périphérie de votre champ visuel. À son arrivée, votre vision s'étend et vous pourrez ainsi repérer d'autres cibles. Pratique pour explorer une carte.

LA LONGUE MARCHE

Pendant que vos VDAV pilonnent les infrastructures ennemis, continuez à faire venir des renforts. Mettez à contribution les équipes de bombardement et de destruction de bunkers pour achever les bastions au sud et à l'est de la ZA, puis dirigez-les plus encore à l'est, vers la base que vous avez pilonnée. Rasiez tout et récupérez les artefacts que vous trouvez.

Tips : Les sites de Howitzers ennemis peuvent faire très mal à vos unités terrestres. Repérez-les et anéantissez-les avec les VDAV au préalable.

Si vos forces ont été très affaiblies, prenez le temps d'effectuer des réparations, puis continuez votre progression vers le sud de la carte. Les escouades de bombardement,

► de destruction de bunkers et les VDAV devront se combiner pour vous débarrasser des nombreuses défenses. Une fois la base principale rejointe, envoyez une unité à proximité du bâtiment ayant un gros radar pour vous approprier enfin le NASDA. Rasez toutes les autres structures, ramassez les artefacts et rejoignez la ZA pour terminer la mission.

Mission 8

LE SITE DU LIEN SATELLITE

DÉFENDRE LA ZA

Vous ne disposez que de 60 minutes pour cette mission, mais c'est largement suffisant. En fait, passez au moins 10 minutes à la base Béta pour vous préparer. Recyclez vos anciennes unités et produisez-en de nouvelles. Quand vous êtes prêt, embarquez un camion et neuf unités lourdes dans un transport puis décollez.

À peine arrivé,appelez trois chargements supplémentaires de véhicules lourds. Érigez un centre de réparation et plusieurs structures défensives autour de la ZA pour la protéger contre les assauts en provenance du nord-ouest et du nord-est. Le collectif tentera de vous submerger en attaquant d'un côté, de l'autre, puis des deux simultanément. Le seul moyen de s'en tirer et de constamment rameuter des renforts et de réparer les unités endommagées avant leur destruction.

LE LIEN SATELLITE

Il y a trois bases ennemis dans cette zone, la plus importante étant juste au nord de la ZA. Cependant le lien satellite est situé dans une petite base à l'angle nord-ouest de la

carte. Vous pouvez ignorer le camp installé dans le coin nord-est même s'il vous envoie quelques unités. Une fois les vagues d'assaut de la ZA passées, envoyez un groupe vers le site du lien satellite et commandez la livraison de destructeurs de bunkers.

Tips : Même si vous pouvez vous en passer, l'utilisation des VDAV peut aider à l'attaque de la base du satellite. Il faudra cependant prendre le temps de construire des sites de réarmement.

Lorsque vos unités de combat auront dégagé la route jusqu'à la petite base, faites avancer les destructeurs de bunkers pour qu'ils s'attaquent à ses défenses. Entrez en force et rasez toutes les structures, y compris le lien satellite, et ramassez les artefacts avant de regagner la ZA pour achever la mission.

Tips : Pour le fun, vous pouvez construire sur le promontoire au nord de la ZA une tour de détection et quelques sites balistiques. Ils pilonneront automatiquement la grande base du Collectif.

Mission 9

DESTRUCTION DE SITES S.A.M.

DÉFENSE DE LA ZA

Contrairement à la majorité des missions, vous ne rencontrerez que peu d'unités au sol mais beaucoup de VDAV ennemis. Produisez donc des Cyclones AA et embarquez-en deux dans les transports, avec un camion et sept unités lourdes. Dès votre arrivée, positionnez les véhicules au nord de la ZA, pendant que le camion construit un centre de réparation et des emplacements pour les Cyclones AA. Le Collectif dépêchera

quelques hovercrafts pour attaquer la ZA. Eliminez-les rapidement avant qu'ils ne causent trop de dommages. Rapatriez un autre chargement d'unités de combat, puis un groupe de bombardement suivi de deux escadres de VDAV. Érigez plusieurs sites de réarmement pour les VDAV. Évitez de voler à l'est de la ZA où les positions ennemis descendront vos vaisseaux. Attendez que le groupe de bombardement arrive et envoyez-le dégager ses défenses.

CHASSE AUX S.A.M.

Tips : Malgré un temps limité, avancez précautionneusement et laissez l'artillerie et les VDAV faire le boulot. Les unités de combat ne serviront qu'à empêcher les contre-attaques ennemis.

Maintenant que la ZA est sécurisée, il est temps de passer à l'offensive. À la tête d'un groupe d'unités lourdes, progressez vers l'est, jusqu'à la première base que vous attaquerez par le sud. Votre artillerie et les VDAV vous aideront à raser les lieux. N'oubliez pas de rapidement descendre les batteries AA. Une fois que le ménage est fait, progressez vers le nord, passez la rivière et localisez le camp adverse à l'ouest.

Envoyez une vague de VDAV pilonner les bâtiments et faire du repérage. Menez un assaut par le flanc est d'abord, puis utilisez votre artillerie pour exterminer les postes de défense par l'ouest, jusqu'à la destruction totale.

La dernière base ennemie est dans le coin nord-ouest de la carte. Elle contient beaucoup d'unités terrestres, donc protégez votre artillerie en la faisant précéder de deux groupes de véhicules lourds. Dépêchez aussi des VDAV pour éradiquer les usines et les attaches, cela précipitera sa chute.

Mission 10

ÉTABLIR UN HAVRE DE PAIX

SUR LA ZA

Encore une mission limitée à 60 minutes. Embarquez un camion, deux unités AA et sept véhicules lourds dans le transport. À l'atterrissement, érigez un centre de réparation et positionnez vos unités AA au nord de la ZA pour juguler les raids des VDAV adverses. Appellez immédiatement en renfort des véhicules lourds. Le Collectif vous enverra par l'est des cyborgs et par le nord, des unités de combat. Repoussez ces deux assauts et les choses devraient se calmer un peu.

Tips : Après l'attaque des cyborgs, dépêchez une escouade de combat explorer le reste de la partie ouest de la carte, située au sud de la rivière, au cas où il resterait des ennemis. Si la zone est nettoyée, redirigez ce groupe vers le passage nord.

ÉTABLIR UN HAVRE SÉCURISÉ

Rapatriez une escouade d'artillerie et une escadre de VDAV. Envoyez l'un de vos groupes de combat vers le nord de la ZA,



jusqu'à ce qu'il entre en contact avec une base ennemie. Laissez les VDAV exploser l'usine et les sites de réarmement des VDAV adverses. Puis faites donner l'artillerie sur les structures défensives. Lorsque la base est presque détruite, amenez-y un groupe d'unités lourdes pour finir le boulot et récupérer un artefact.

Le Collectif possède un petit camp en plein centre de la carte que votre artillerie suffira à détruire. Pendant ce temps, les VDAV devront s'attaquer à la base principale, située à l'ouest de celle que vous venez de détruire. Ciblez en premier les défenses dangereuses pour les unités terrestres. Ainsi, les groupes de combat pourront donner la charge finale. Ramassez l'artefact et commencez immédiatement les recherches. Il ne reste plus que quelques bastions au nord-ouest que les VDAV et l'artillerie raseront sans problème. Ramenez ensuite toutes vos unités à la ZA pour finir la mission.

Mission 11 ÉVACUATION

RETRAIT STRATÉGIQUE

Il ne reste que 10 minutes avant l'impact du missile. Sélectionnez vos unités et faites-les embarquer dans un transport et recommencez autant de fois et aussi rapidement que possible. Ne vous occupez pas des VDAV du Collectif. Assurez-vous juste de bien emmener au moins un camion pour pouvoir construire une base dans le secteur Gamma.

Campagne du secteur Gamma

Il ne reste rien de la base du secteur Béta et votre commandant est donc transféré dans le secteur Gamma, constitué de montagnes froides et enneigées. La dé du succès réside ici, dans l'utilisation du terrain pour cacher vos unités à l'ennemi tout en évitant de tomber dans une embûche.

Si vous pensez que les campagnes précédentes étaient difficiles, vous n'avez encore rien vu. Le Nexus bénéficie de toutes les dernières technologies les plus puissantes. Vos unités seront à leur désavantage jusqu'à ce que vous parveniez à en voler. Le Projet dépend entièrement de vous. Bonne chance.

Mission 1

ÉTABLIR UNE TÊTE DE PONT

SECURISER LES LIEUX

Votre premier chargement arrive sur une ZA sous pression, des cyborgs adverses arrivent du nord. Regroupez vos unités de combat et repoussez-les pendant que les camions s'activent. Érigez au nord de la ZA un centre de réparation, un centre de commande, une centrale électrique, une usine de véhicules et une de cyborgs. Une paire

de derricks ennemis est située juste un peu plus au nord de votre position. Appropriez-vous les gisements puis commencez à produire des cyborgs pour s'occuper des unités ennemis et des véhicules puissants pour les structures.

L'adversaire dispose de deux petites bases dans les coins nord-est et nord-ouest de la carte, ainsi qu'une, plus importante, dans l'angle sud-ouest. Les assauts viendront donc du nord et de l'ouest. Positionnez vos unités en conséquence et commencez à bâti des structures défensives.

Tips : Bien que l'ennemi dispose de puissantes unités, il n'utilisera pour cette mission que des cyborgs, des hovercrafts et des VDAV. Tous ne disposent que d'un faible blindage et ne devraient donc pas vous poser de problème.

COMMENCER LA PROGRESSION

Lorsque les nouveaux renforts arrivent, envoyez un groupe d'une dizaine d'unités vers le nord, en longeant le bord est de la carte. Ils localiseront deux derricks ennemis supplémentaires et surtout une base. Commencez à attaquer ses défenses mais retournez au centre de réparation avant de perdre trop de véhicules. Une fois les unités retapées, allez de nouveau harceler cette base. Lorsqu'elle aura été éliminée, construisez une autre centrale électrique, un derrick, un centre de réparation et une usine. Vous pouvez même rajouter une usine de VDAV et des sites de réarmement.

Tips : Les VDAV peuvent être très utiles

dans cette mission mais soyez prudent, car les S.A.M. adverses n'en feront qu'une bouchée. Plutôt que d'utiliser des VDAV lents ayant des bombes lourdes, optez pour des charges légères permettant de voler vite. Envoyez alors de gros groupes de VDAV attaquer en priorité les sites S.A.M. Une fois ces derniers détruits, vous dominerez les airs.

Votre prochaine cible est la base au nord-ouest. Vous aurez besoin d'une troupe nombreuse et puissante. Partez depuis la base récemment conquise, avancez le long du passage à l'ouest et franchissez la brèche au bord du côté nord de la carte pour l'atteindre. Comme avant, il faudra plusieurs allers-retours avant de la raser.

Pendant que vous attaquez les deux premières bases, vos camions stationnés à la ZA peuvent commencer à ériger des sites pour Howitzer et des batteries de roquettes en retrait. Lorsque vous en avez plusieurs, placez une tour de détection et une batterie de défense (BD) sur la colline, à l'ouest de la ZA (on y accède par une rampe au bord sud de la carte).

Vos installations se mettront automatiquement à bombardier la base ennemie au sud-ouest. Cependant, le Nexus possède aussi des BD et ils pilonneront en retour vos installations. C'est pour cette raison que vous devez absolumentachever vos sites balistiques avant de placer la tour de détection. Il ne vous reste plus qu'à réparer et reconstruire les emplacements touchés.





► Une fois la seconde base détruite, guidez vos unités de combat vers la dernière base au sud (celle que vous bombardez). En chemin, vous aurez à éliminer quelques tours et structures défensives. Assemblez alors deux larges groupes de combat et attaquez simultanément par le nord et l'est. Cela empêchera l'adversaire de concentrer sa défense sur un côté. Si vous prenez trop de dommages, retournez faire réparer vos unités avant de revenir à la charge. S'il vous reste des VDAV, utilisez-les pour éclairer les attaches. Vous devrez raser tous les bâtiments pour que la mission se finisse.

Tips : Avant de détruire la dernière structure, utilisez le temps qu'il vous reste pour compléter les recherches, réparer les véhicules, en construire d'autres et renforcer les défenses de la base.

Mission 2

DÉTRUIRE LE SITE DE LANCEMENT

Protéger votre ZA

Vous commencez cette mission dans votre base principale et disposez de 70 minutes pour la mener à terme.

Chargez un camion et neuf unités de combat dans le transport. Arrivé à destination, regroupez les véhicules et sécurisez les lieux pendant que le camion construit un centre de réparation. Faites immédiatement appeler des unités lourdes en renfort qui mettront environ trois minutes pour vous rejoindre.

Ajoutez des structures de défense, des emplacements pour Howitzer et des batteries de roquettes. À l'ouest de la ZA, érigéz une tour de détection et des BD pour vous prémunir des assauts futurs. Continuez à rapatrier autant de renforts que

possible (combats, artillerie...).

OBJECTIF MISSILES

Lorsque vous aurez au moins trois groupes de combat, commencez à attaquer les bases du Nexus. Commencez par le camp au nord-ouest de la ZA, celui proche du lac, puis redescendez plein sud vous occuper d'un second emplacement. N'oubliez pas de programmer vos unités pour qu'elles retournent se faire réparer et maintenez la pression.

Tips : Les structures et unités du Nexus se repèrent dès qu'elles en ont le temps. Si vous interrompez complètement un assaut pour remettre vos unités en état, les choses risquent de s'éterniser. Vous devez maintenir une constante pression.

Une fois ces deux positions éliminées, commencez à construire des sites de réarmement pour les VDAV. Ordonnez ensuite à vos unités de combat de se diriger vers l'angle sud-ouest de la carte où réside une grosse base ennemie. Contentez-vous dans un premier temps d'éradiquer toutes les tourelles S.A.M. autour du périmètre, afin que les VDAV puissent venir vous aider.

Leur premier objectif sera les deux emplacements S.A.M. à l'intérieur de la base, puis assignez-leur les trois usines pour couper ses moyens à l'adversaire. Servez-vous d'une escouade d'artillerie pour éradiquer les différentes protections. Pensez à lui allouer deux groupes de combat en protection rapprochée.

Une fois les murs tombés, il est temps d'envalir la base. Il vous faudra au moins 20 unités de combat. Débarrassez-vous des véhicules adverses mais laissez les silos, très résistants, à votre artillerie. Les silos se réparent automatiquement donc concentrez vos

tirs sur un site à la fois. Quand ils auront tous été détruits, l'objectif sera complété mais pas la mission.

Tips : Si vous avez essuyé des pertes lors de cet assaut, rapatriez un ou deux groupes de combat avant de détruire le dernier silo. Ils vous seront de toute façon utiles.

UNE MAUVAISE SURPRISE

À défaut de pouvoir lancer ses missiles, le Nexus peut toujours faire exploser ses têtes nucléaires entreposées dans le sous-sol, et c'est ce qui arrivera d'ici 20 minutes. Le transport ne peut vous récupérer et le seul échappatoire est une petite vallée dans l'angle nord-est de la carte.

Il y a beaucoup d'unités et de défenses ennemis sur le chemin. La meilleure stratégie est encore d'organiser toutes vos unités, camions compris, en un seul groupe et de les envoyer directement vers la zone de sûreté. Utilisez les VDAV pour dégager la voie. Vu le nombre de sites S.A.M., cela tient du sacrifice mais c'est encore la meilleure solution. Une fois arrivé à destination, il se peut que vos premières unités aient à s'occuper de tours lance-roquettes situées un peu plus au nord. Lorsque tous vos véhicules survivants auront atteint la zone de sûreté, la mission s'achèvera.

Mission 3

ASSISTER L'ÉQUIPE GAMMA

PRÉPARATIONS

Pas la peine de vous précipiter pour aider la base Gamma, vous disposez de 30 minutes pour vous préparer. Positionnez un groupe de combat dans la vallée au centre de la carte pour qu'il s'occupe des unités ennemis. Sur le promontoire à l'est de ce passage, érigéz une tour de détection, une BD et beaucoup d'emplacements d'artillerie. Ensuite, renforcez vos escadres de VDAV. Vous en perdrez beaucoup, donc construisez une seconde usine et produisez des VDAV équipés de BF et BP. Le Nexus aussi utilisera ses VDAV alors mettez quelques tours AA à l'ouest de vos unités pour contenir les vaisseaux venant des montagnes nord. Placez aussi un centre de réparation au sud de votre groupe pour maintenir vos unités au front.

SUS AUX S.A.M.

Il y a plusieurs emplacements S.A.M. Sur les bord est et ouest de la carte, juste au nord des chaînes montagneuses, ainsi qu'au nord. Lorsque vous aurez au moins 12 VDAV prêts, envoyez-les détruire le site est puis, après avoir remplacé les unités perdues, le site ouest (lance-roquettes compris) et enfin le dernier au nord.

À L'ASSAUT DU NEXUS

Au moment où vos VTOL lancent leur première attaque, vous recevrez un message vous informant que le Nexus a absorbé la base Gamma. Vous disposez maintenant de

90 minutes pour balayer l'adversaire mais ne vous pressez pas. Une fois les sites S.A.M. détruits, dites à vos VDAV de bombarder les structures défensives localisées au nord du premier site SAM, puis envoyez une large force de combat finir le boulot et récupérez un artefact.

Tips : Méfiez-vous des unités du Nexus capables de retourner vos propres forces contre vous, éradiquez-les en priorité.

Menez ensuite ce groupe vers l'ouest (à l'emplacement du second site S.A.M.), en le faisant précéder par les VDAV. Nouveau camp à raser et nouvel artefact à ramasser. L'endroit peut sembler sécurisé mais le Nexus peut y larguer des troupes, donc soyez prêt.

Tips : Il est possible que l'ennemi débarque des renforts au sud de la carte. Conservez toujours un groupe de combat au centre de la carte, près du centre de réparation.

Il ne reste que la base Gamma. Utilisez les VDAV pour détruire les tours AA puis les autres défenses, avant de lancer vos unités lourdes pour en finir et prendre un artefact. Laissez cependant indemne une structure pour effectuer quelques préparatifs et lancer vos recherches. Ultérieurement, vous serez attaqué par le plateau au sud-ouest de la carte. Construisez une muraille et de nombreuses protections armées autour de la zone. Achievez enfin la dernière structure pour finir la mission.

Mission 4

SAUVER L'ÉQUIPE ALPHA

AVANT DE PARTIR

Cette mission facile ne requiert que 10 minutes sur les 60 allouées. Consacrez 30 minutes à améliorer les défenses de votre base et à produire de nouvelles unités équipées du Flash Laser (FL). Quand tout est en

ordre, chargez cinq FL et cinq véhicules lourds dans un transport.

LE SAUVETAGE

La ZA est au nord et la balise radar au sud-est. Regroupez vos unités, programmez-les sur « combat à mort » et avancez. La résistance du Nexus sera faible. Une fois sur place, vous prenez le contrôle de l'équipe Alpha et il ne vous reste plus qu'à retourner à la ZA, sans vous arrêter.

Mission 5

DÉFENDRE VOTRE BASE

Cette mission commence mal. Le Nexus a pris le contrôle du centre de commandement. Détruissez-le immédiatement et avant de le reconstruire, poussez les recherches sur les circuits de résistance au Nexus jusqu'au niveau 3 pour obtenir une protection efficace. Le temps que vous y parvenez, le Nexus absorbera d'autres unités et bâtiments. Si vous perdez le centre de recherche, créez-en un nouveau immédiatement. Il est vital de terminer ces études. Les défenses que vous avez construites à la fin de la mission 3 devraient retarder la progression ennemie, voire la stopper. Positionnez une large force de combat au centre de la carte (à côté du centre de réparation et de vos installations d'artillerie). Les unités adverses arriveront par le nord-ouest et le sud-ouest de la carte mais vous devriez facilement les éliminer grâce à l'artillerie. La mission s'arrêtera quand toutes les forces du Nexus auront été exterminées.

Mission 6

SAUVER LES ÉCLAIREURS

L'ÉQUIPE DE RECONNAISSANCE

Vous avez 10 minutes pour amener vos éclaireurs qui subissent le feu ennemi à l'abri de la nouvelle base Gamma, au coin

sud-ouest de la carte. Foncez aussi vite que possible. Parallèlement, demandez aux camions de démolir les sites des VDAV, trop proches des S.A.M. adverses pour être utiles.

Lorsque l'équipe de reconnaissance rejoint la base, vous récupérez le contrôle de votre base d'origine. Vous disposerez alors de 90 minutes pour virer le Nexus de la carte.

NETTOYER LA ZONE

Le Nexus dispose d'une base dans l'angle sud-est de la carte et de deux camps, l'un au nord-ouest de votre base et l'autre au nord de celui-ci. Le terrain rend les attaques difficiles et coûteuses, privilégiez l'approche aérienne.

Vous devez d'abord attaquer les sites S.A.M. N'envoyez jamais moins de dix VDAV et commencez par le camp le plus au nord. Rasez au passage l'usine de cyborgs. Vous subirez des pertes, donc produisez constamment de nouveaux appareils.

Tips : Pour vous faciliter la tâche, construisez des emplacements d'artillerie au sein de votre base et une tour de détection juste au nord de l'entrée.

Poursuivez votre chasse au S.A.M. dans le camp au nord-ouest de votre position pour finir dans la base adverse. Une fois les S.A.M. éliminés, attaquez-vous aux défenses (lance-roquettes) et aux usines restantes. Il ne restera plus à vos unités terrestres qu'àachever le boulot et à récupérer les artefacts : un dans chaque camp et deux dans la base. Avant de détruire la dernière structure adverse, menez à terme les recherches, recyclez vos vieilles unités et construisez des défenses ainsi que des sites VDAV dans la vallée à l'est de la base Gamma.

Mission 7

LES SILOS À MISSILES

UNE NOUVELLE BASE

Le satellite laser du Nexus est en train de détruire votre base d'origine, progressant lentement vers le sud. Ramenez toutes vos unités vers la vallée à l'est de la base Gamma et complétez vos installations avec une usine, un centre de réparation et quelques sites VDAV. Profitez des structures encore actives dans le nord pour produire de nouvelles unités puis ramenez-les rapidement.

Une fois que votre nouvelle base est prête, envoyez un groupe de combat s'occuper des tourelles au sud de votre position. Le combat sera rude donc n'oubliez pas de faire réparer vos véhicules.

Tips : Le satellite détrira vos derricks donc pensez à vous approprier les gisements aux environs de la base Gamma. Vous en aurez besoin.

AVANCER VERS LES SILOS

Pour cette phase, vous aurez besoin de trois groupes de combat et d'une escadrille de



► VDAV d'au moins 10 unités chacun. Les silos sont à l'angle sud-est de la carte. Il y a aussi une grosse base du Nexus dans le coin sud-ouest, que vous devez absolument éviter. Il faudra donc progresser par le côté est de la carte.

Commencez pas envoyer vos unités terrestres vers le sud-est pour localiser des batteries S.A.M. puis utilisez les VDAV pour les détruire. Ils joindront alors leur puissance de feu aux véhicules pour détruire les défenses. Avant de franchir le plateau pour continuer plus au sud, construisez un centre de réparation entouré de S.A.M.

Les combats seront meurtriers : avancez en rangs serrés, faites venir constamment de nouvelles unités et retappez les anciennes. Les VDAV devront à tout prix raser les sites S.A.M. pour pouvoir s'occuper des usines qui entourent les silos. Maintenez une pression continue et lorsque vous serez parvenu à exploser les silos et les structures environnantes, ce sera gagné.

Mission 8

LES CODES DE LANCEMENT

La mission est simple mais vous n'avez que 5 minutes pour réussir. Lancez rapidement les recherches sur le programme d'infiltration du Nexus. Une fois trouvé, vous pourrez éliminer le virus. Il ne vous reste qu'à trouver les codes de lancement. Étudiez-les un par un. Pendant ce temps, commencez à recycler vos vieilles unités et à en construire de nouvelles bénéficiant de vos dernières découvertes.

Mission 9

À L'ASSAUT DU NEXUS

PRÉPARATION

C'est une grosse bataille qui vous attend et vous n'avez que 30 minutes pour vous préparer. Vous devez avoir au moins trois usines de véhicules, deux de VDAV et une de cyborgs. Prenez le contrôle de tous les gisements environnants. Recyclez vos unités et construisez-en de nouvelles à la chaîne, équipées de rail/gun, pulse laser et de missiles Scourge. Utilisez les châssis Nexus pour vos VDAV afin qu'ils puissent embarquer des bombes lourdes (Thermite et HEAP). Pour les cyborgs, contentez-vous de ceux équipés de Scourge, de FL et de fléchettes, bon marché mais puissants. Profitez du temps jusqu'à la dernière minute pour emmagasiner un maximum d'énergie, puis embarquez un camion et neuf unités lourdes dans le transport.

SUR LA ZA

Regroupez vos véhicules de combat et placez-les à l'entrée de la ZA. Appellez immédiatement de nouveaux renforts dont deux camions. Il faut rapidement entourer la ZA de tours S.A.M. pour contrer les VDAV adverses. Érigez ensuite des sites de réar-



mement pour vos VDAV. Lorsque vous aurez reçu une quarantaine d'unités de combat, faites venir deux chargements de VDAV.

ACTION

La principale base Nexus se trouve dans l'angle sud-ouest de la carte mais vous devrez d'abord conquérir de nombreux avant-postes. Commencez par envoyer une vingtaine d'unités juste à l'ouest de la ZA pour un combat facile. Attaquez-vous ensuite au camp situé au sud-ouest de la ZA, derrière les montagnes. Rasez son usine, ses défenses et récupérez un artefact. Puis dirigez un groupe indemne plein sud pour qu'il repère des sites SAM. Vos VDAV, arrivés entre-temps, s'en chargeront avant de pilonner les défenses pour aider les unités terrestres dans leur progression. Vous devez suivre un étroit passage sur le bord est de la carte pour enfin arriver à une base dans le coin sud-est. Vos nouvelles armes devraient vous faciliter les choses et une fois l'usine détruite, vous découvrirez un autre artefact.

Tips : Pour tous vos assauts, programmez vos unités pour se battre jusqu'à la mort. Les passages étroits de la carte rendent les déplacements jusqu'au centre de réparation difficiles et vous risquez surtout des embouteillages.

Une fois l'angle sud-est nettoyé, progressez vers l'ouest juste pour obtenir une vue de la base VDAV du Nexus. Servez-vous alors de vos VDAV pour détruire les usines et les sites S.A.M. Grâce à la puissance de vos bombes,

quatre ou cinq appareils par emplacement suffisent. Divisez donc votre escadre en trois groupes que vous enverrez simultanément pour dérouter les défenses AA. Il se peut que cela soit assez long vu la quantité de S.A.M. dans les environs. D'ailleurs, lors de vos bombardements, vous devriez repérer, près du lac au centre de la carte, des LM protégés par des S.A.M. Faites-en la bouillie. Inutile par contre de vous attarder sur les tours qui ne vous généreront pas.

Rapatriez toutes vos unités de combat à la ZA pour organiser le prochain mouvement. Menez une vingtaine d'unités vers le nord-ouest de la carte. Il y a là une grosse base avec quelques usines et beaucoup de défenses. Vous devez forcer le passage et tout exterminer. Il vous faudra sûrement plus d'un assaut.

Une fois le coin sécurisé, longez le côté ouest de la carte vers le sud, puis tournez vers une plaine à l'est pour tomber sur des défenses du Nexus. Annihiliez-les méthodiquement et il ne restera plus que la base principale au sud-ouest de votre position. Elle n'abrite que quelques sites S.A.M. dont vos VDAV ne feront qu'une bouchée. Ensuite, place au carnage.

Méfiez-vous quand même des tours adverses qui tenteront d'absorber vos unités, ciblez-les en priorité. Un fois que tout est rasé, à vous et au Projet la victoire.

Bon boulot, Commandant. ■

François Dufresne

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Avec Génération 4, foncez à plus de 300km/h sur les circuits du championnat 98 !

ABONNEMENT
GEN4



Génération 4, éditions Pressimage. © 1998 Eidos Interactive. Tous droits réservés. Toute reproduction totale ou partielle est formellement interdite.

Official Formula 1 Racing

Moteurs rugissants, vitesse enivrante, sensations extrêmes... à vous de jouer la victoire !

11 équipes sont prêtes à s'affronter, par lesquelles McLaren, Ferrari, Williams, sur les 16 grands circuits du championnat. Cette simulation d'une extrême précision vous tient bien dans la Formule 1 comme n'importe quel autre jeu. A plus de 300 km/h sur de virtuels circuits, à la gloire de grands pilotes, vous ressentirez toutes sensations : le vent qui souffle la vitesse, l'adrénaline qui se libère au guidon, la montée d'émotion dans les jambes, la vitesse et jusqu'à l'émotion supérieure d'arrivée et... de la victoire !

GÉNÉRATION 4 : 599 F

OFFICIAL FORMULA 1 RACING : 378 F

TOTAL : 874 F

POUR VOUS : 575 F

**ÉCONOMISEZ
294 F**



GEN4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Les abonnements sont facturés au trimestre. États et offres d'abonnement
sont disponibles sur ce magazine.

- Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu OFFICIAL FORMULA 1 RACING [FOR] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)
- Nouvel abonnement Réabonnement
- Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél. :

Je règle par : chèque à l'ordre de Pressimage mandat lettre

carte bancaire n° :

expire fin :

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Les abonnements sont facturés au trimestre. Le droit d'accès et de rectification peuvent être exercés par la loi du 21.01.78 pour toute ou partie de notre série d'abonnement. Pour exercer ces droits, il suffit d'envoyer une demande à la personne qui apparaît à la ligne en dessous de cette adresse. L'abonnement ne nous le précise pas par écrit.

Offre valable jusqu'au 10 août 1999

Dernier septembre du millénaire...

Vous êtes de plus en plus nombreux à dénoncer l'inutilité de cette page. Vous n'avez pas compris qu'elle n'est qu'une grosse pantalonnade bien gauloise afin de se gausser de mes petits camarades à travers les meilleurs jeux à venir ? Et que ce n'est pas notre faute si, finalement, on nous les avait promis mais qu'ils ne sont pas arrivés ? Tiens, pour me venger, je vous rappelle que septembre, c'est la rentrée... Les boules, hein ?



Drakon

Lui boive devant les formes alléchantes de Ryne. Cédric lui envoie des lettres d'amour. Seul aimerait tellement lui ressembler... Aucun doute, Drakan va vous singir une nouvelle idole, plus sexy que Lina Croft. La preuve, elle chevauché un dragon. J'en connais qui prend jour et nuit pour se transformer en gros lézard rouge cracheur de feu, juste histoire d'être chevauché une fois, rien qu'une fois, par cette barbare si charmante. ■■■



Quake III Arena

Votre vote a de meilleurs profs que vous cette année ? Vous tombez sur Cedric en prof de latin ? Peut-être avec Luc en prof de maths ? L'heureux, vous avez Seb en prof de musique ? Bref l'année est foute... ne perdez pas trop temps à essayer de bosser, c'est perte perdue. Achetez-vous un modem, faites des économies pour engranger Finance Télécom et préparez-vous à prendre en pleine poire la déferlante Quake III Arena. Ça va saigner. L'heure de la vengeance a sonné.

Après une journée de cours, ça finit du bonheur. ■

Génération 4

References
Berkman, L. (1974). *Living alone: An empirical study*. New York: Academic Press.
Cohen, S., & Wills, T. A. (1985). Assessing social support: The revised social support questionnaire. *Health Psychology, 4*, 303-319.
Ferraro, K. J. (1984). Social support and health: A process model. *American Sociological Review, 49*, 864-880.
Ferraro, K. J., & Ferraro, R. J. (1985). Social support and health: A process model. *American Sociological Review, 50*, 864-880.
Ferraro, K. J., & Ferraro, R. J. (1985). Social support and health: A process model. *American Sociological Review, 50*, 864-880.

All measurements
10 months in the 100-150 K range at 100 nm length - 300 nm
length 3.4% (standard)
22 months in the 100-150 K range at 100 nm length - 300 nm
length 3.4% (standard)

Ufficio stampa - WebSite
- <http://www.istitutocattolico.it>
Aggiornamento - Privacy
- www.istitutocattolico.it/privacy.html
Informazioni - Privacy
- www.istitutocattolico.it/privacy.html

Publication
Volume 10, Number 1, January 2009
ISSN 1062-1024 (print)
ISSN 1465-3869 (electronic)
ISSN 1465-3877 (CD-ROM)

Barbara
Hans, 1st Lieutenant
Reserve or **Nonactive**
Women's Army.

Polymerkunststoff (Kunststoffmasse)
Anwendung: Kleben - Anstecken
Haus- & Gartenarbeiten

Editorial Policies
Received by e-mail or post
or fax to: **Journal Editor**

Ridge framework resistance (0.747 M. internal) from which
 - 1.000 M. min.
 Change in slope (M. min) from 1.000 to 0.747
 M. min. = 0.257 M. internal

10. 1948-50
11. 1948-51

Frédéric Gauthier
épouse Stéphanie, épouse Daniel Poirier
Gauthier, épouse
M. Poirier, épouse Stéphanie, épouse Daniel Poirier

Journal of the American Medical Association, Vol. 273, No. 10, March 19, 1995, pp 759-760.

Le résultat de l'application de la méthode de l'analyse des séries temporelles à l'évaluation de l'efficacité de l'application de l'assainissement urbain au niveau national et régional au Cameroun est que l'assainissement urbain a contribué à une amélioration constante de l'environnement dans les villes camerounaises.

[View Details](#)

La sélection. Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

369 FRS
EIDOS

BRAVEHEART



349 FRS
GT INTERACTIVE
TOTAL ANNIHILATION 2
KINGDOMS

- Avec l'esprit de «Total Annihilation», le jeu de stratégie Total Annihilation 2 Kingdoms est un pur régal. Le brouillard de combat vous réserve nombreuses surprises.



LES INDISPENSABLES

99 FRS
MICRO
APPLICATION
ATLAS ROUTIER

- Ce logiciel de planification des itinéraires routiers en Europe vous permettra d'optimiser tous vos trajets à travers 50 pays européens.



249 FRS
HACHETTE
TRÉFÉLICIES

TELETOONIES



249 FRS
HACHETTE
NETTWERK

HIT MIX 0.0



299 FRS
HAVAS

QUEST FOR GLORY 5
- Jeu de rôle et d'aventure,
réaliste habilement mis
en combat 3D temps réel.
Retrouvez le 5ème volet
de la série «Quest for
Glory».



LE COUPLE DE L'ÉTÉ

99 FRS
HACHETTE

**LE GUIDE
«PRINCE OF PERSIA»**



Photo non contractuelle

LE PRODUIT DU MOIS

249 FRS
MICROSOFT
COMBAT FLIGHT SIM

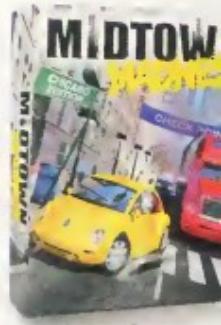
• Aux commandes de votre avion fenvai, votre mission si vous l'acceptez, sera d'éliminer tous les ennemis. Le réalisme des paysages ainsi que des cockpit est à couper le souffle. A vos manettes et plein gaz !





Votre système nerveux va avoir
besoin d'une bonne révision.

Dans une reconstitution parfaite de Chicago de plus de 60 km vous pourrez non seulement vous éclater à sauter du haut d'un pont, à rouler sur les trottoirs, à foncer dans les ruelles mais aussi à échapper à de redoutables adversaires. Bref, il va falloir vous accrocher pour aller jusqu'au bout de cette course folle. Et avec les 5 modes de courses et les 10 balades, vous pourrez foncer et faire des pointes complètement délirantes. C'est une véritable folie furieuse.



Pour en savoir p

www.microsoft.com/france/jeux/midtown

SideWinder
Force Feedback Pro



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro. Basé d'un système de jeu de course de qualité professionnelle, ce joystick offre une précision et une fluidité sans précédent. Il est compatible avec les jeux d'Amérique du Nord et d'Europe. Il fonctionne avec les meilleurs logiciels de jeu sur le marché.

Le SideWinder Force Feedback Pro offre une réaction immédiate et détaillée à chaque mouvement de la manette. Il permet de déclencher une véritable compétition entre amis. Il offre également la possibilité de faire des courses contre l'ordinateur. Le SideWinder Force Feedback Pro est compatible avec les meilleurs logiciels de jeu sur le marché.

Microsoft